

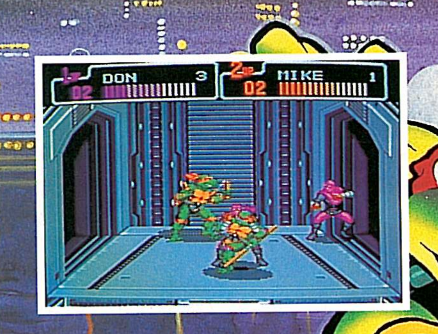
N.º 12 - ABRIL - 1993 - 275 PTAS.
LOS super juegos
¡QUE FAUNA TAN DIVERTIDA!
● STARWING, EL ZORRO DEL ESPACIO
● LOS TINY TOONS VAN COMO LOCOS
● DESERT STRIKE, LA MADRE DE TODAS LAS BATALLAS
super pc
EL MISTERIO DE LAS MUJERES GUERRERAS
Y ADEMAS: LOS MEJORES JUEGOS DE ORDENADOR EN SUPER PC
00012
8 420565 037006

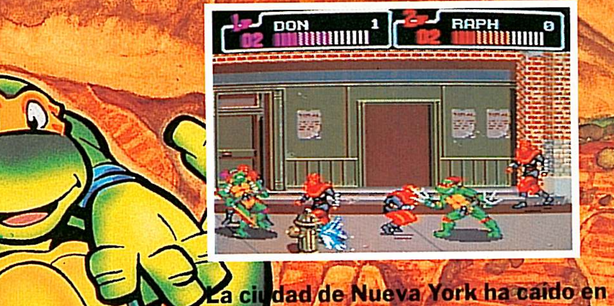




TURTLES

PONTE LA CORAZA

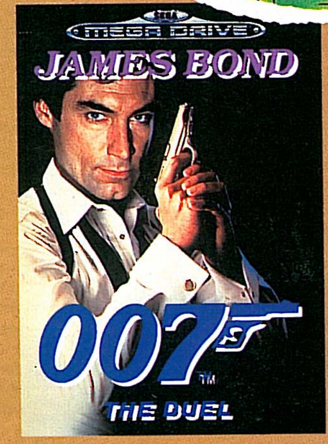




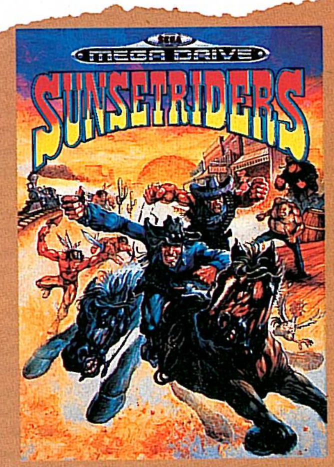


La ciudad de Nueva York ha caído en las garras de un verdadero triturador. ¡Ha llegado la hora de ponerse la coraza! Enfúndate el caparazón de la tortuga que prefieras y aprende a manejar sus armas ninja. Cada una tiene sus trucos, elige bien, podéis jugar dos.
Michelangelo, Donatello, Raphael y Leonardo combaten a ritmo de rock & roll, y digitalizan sus voces para triunfar en la lucha más sucia hundiendo al tirano en las alcantarillas.

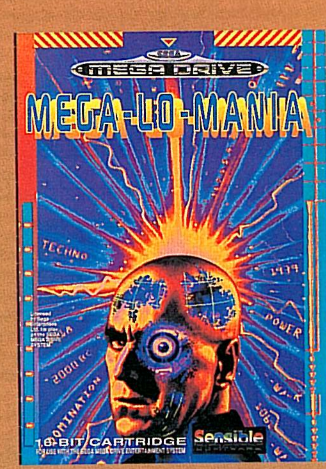
Unitros



Spectra ataca a la desesperada. En su afán por dominar el mundo siempre choca con James Bond. Esta vez todos van juntos: Tiburón, Oddjob, Mayday...
¡Quieren borrarle del mapa!
Sigue la música de Bond y hazles bailar a tiros.
Ha llegado la hora de la verdad, tu personaje se defiende en fase de filmación real. Gracias a la animación más total.



El salvaje Oeste truena a tus pies! Billy y Carmano, dos auténticos cowboys, habrán de enfrentarse a una banda de forajidos capitaneada por Paco el Loco.¡La justicia está en tu revólver!
... Pero nunca fue tan cierto aquello de...
"dos pistolas, doble justicia." Búscate un amigo y que empiecen a silbar las balas acompañadas por música country y redoble de estampidas. ¡No te faltará un detalle! Incluso digitalización de voces.



Tú eres un ser superior en el túnel del tiempo. Controla estrategias militares desde la edad de piedra hasta el siglo XXI. ¡Todo entra en combate! Misiles contra lanzas, ametralladoras en las cruzadas... ¡Tú eliges! Por si fuera poco la tecnología impera en el tiempo, las voces se digitalizan.



SUMARIO

Abril 1993. Núm. 12

Es una publicación del



Presidente: **Antonio Asensio**
Vicepresidente: **José Luis Erviti**
Consejero Delegado: **Félix Espelosín**
Secretario del Consejo: **Francisco Matosas**

Director General: **Francisco Javier López López**
Director General de Publicaciones: **Enrique Arias Vega**
Director General de Publicidad: **José Luis Sangil**
Asesor de la Presidencia: **Carlos Luis Álvarez**

Director editorial: **Ángel Salmador**
Director: **Pedro de Frutos**
Director de arte: **Miguel Montero**
Redactor Jefe: **David Amo**
Redacción: **Susana Villalba y Alonso de Viana-Cárdenas**.
Colaboradores: **Carlos Yuste**, **Antonio J. Martínez**, **Andrés García**, **Alberto Pascual**, **Tomás Tejón**, **Antonio Greppi**, **Johnny Mariani** (Londres), **Raúl Martín de Mingo** (portada), **Vicente González** (fotografía).
Edición: **José Luis Álvarez**
Maquetación: **Belén Díez España, Tomás J. Pérez**
Dirección postal: C/ O´Donnell 13-1º. 28009 Madrid
Teléfono: (91) 577 80 44. Fax: (91) 577 89 08

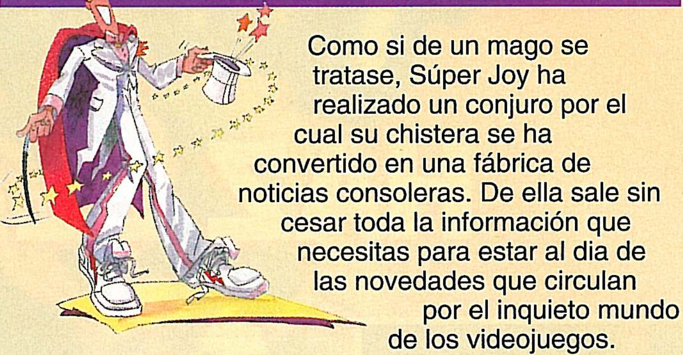
Edita: *EDICIONES MENSUALES S.A.*
Director-Gerente: **Alfredo Valiente**

ADMINISTRACION, PUBLICIDAD Y SERVICIOS COMERCIALES:
O´Donnell 12, 4º. 28009 Madrid
Teléfono: (91) 578 15 72
Director administrativo: Josefina Agüero
Director de Publicidad: Benito Mateos
Jefes de Publicidad: Lorena Martínez y Marisa Laguna
Zona Centro: Mar Villanueva
Coordinación de Publicidad: Marina Lara
Producción Gráfica: Angel Aranda

SUSCRIPCIONES: Charo Muñoz
Teléfono: 578 15 72 (extensiones 361 y 365)

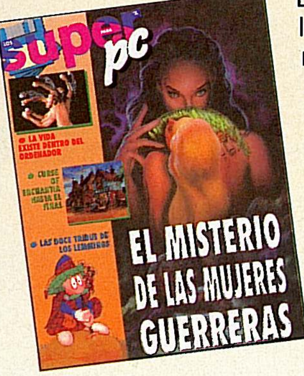
Fotomecánica: Servigrafint. C/ Sebastián Gómez, 5. 28045 Madrid.
Impresión y encuadernación: Lerner Printing.
Depósito legal: M-6877-1989
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Londres, 2-4. 1º. 4 escl. A. 08029 Barcelona. Teléfono: (93) 423 31 91.

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 275 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: B-17.209-92



Como si de un mago se tratase, Súper Joy ha realizado un conjuro por el cual su chistera se ha convertido en una fábrica de noticias consoleras. De ella sale sin cesar toda la información que necesitas para estar al dia de las novedades que circulan por el inquieto mundo de los videojuegos.

TINY TOON para Mega Drive y STARWING de Súper Nintendo, son las estrellas de un mes consolero que te presenta, además: DESERT STRIKE, ROLO, OFF ROAD, ANOTHER WORLD, KRUSTY FUN HOUSE, TEENAGE MUTANT HERO TURTLES, ALIEN 3, SUPER SWIV, STREETS OF RAGE II, U.N. SQUADRON, TWO CRUDE DUDES, MICK & MACK, PRINCE OF PERSIA, HAMMERIN' HARRY, CHAKAN, DOUBLE DRAGON Y ROCKIN' KATS.



Esta joven sección dedicada a los ordenadores crece, mes a mes, con la intención principal de convertirse en un atractivo escaparate para los usuarios de PC y Amiga, donde estén reflejados los mejores juegos del mercado. Además, presentamos los avances técnicos más sobresalientes y los programas educativos y utilidades.de mayor interés.

Cada vez son más las cartas que recibimos. Como recompensa a la fidelidad que nos demostráis, os proponemos un concurso que premiará cada mes al dibujo más original y al mejor truco con un walkman.

Nº 12 - ABRIL - 1993 - 275 ptas

EDITORIAL

Hazañas imposibles

Los videojuegos han evolucionado durante los últimos años y, ahora, presentan un nivel de jugabilidad y también unas complicaciones que sorprenden y atraen. En su lucha por conseguir programas más completos, han mejorado los gráficos, el sonido, y también el nivel de aventura. Todo ello ha desembocado en una consecuencia lógica: cada mes, los juegos son más difíciles de completar y, especialmente, en los programas de arcade, salir con vida del lance es poco menos que milagroso.

Si tomamos como ejemplo juegos tan atractivos como el TINY TOON ADVENTURES o el STARWING, veremos que la afirmación anterior es tan válida para los cartuchos de plataformas como para los de acción. En el primero, llegan a coexistir en la Mega Drive tantos adversarios en la misma pantalla, que sólo la extremada habilidad, o la paciencia combinada con la constancia, pueden sernos útiles. En el segundo, al igual que en el DESERT STRIKE –ambos para Super Nintendo–, salir airoso del fuego enemigo, o manejar con acierto aviones y helicópteros, puede hacer que dudemos de los grandes ases de las hazañas bélicas.

En este contexto, cada vez toman más importancia los trucos, las ayudas extra, o los ingenios diseñados para conseguir vidas infinitas o invulnerabilidad constante. Es evidente que cada uno de nosotros tiene más facilidad para un género que para otro y, dentro de él, unos cartuchos siempre nos parecerán más fáciles. De tomas maneras, si queremos ganar siempre, podemos olvidarnos de las reglas del juego porque los programas nos plantean tantas dificultades crecientes, que dentro de poco tiempo se nos antojarán casi imposibles.

Super Joy



Para que veas

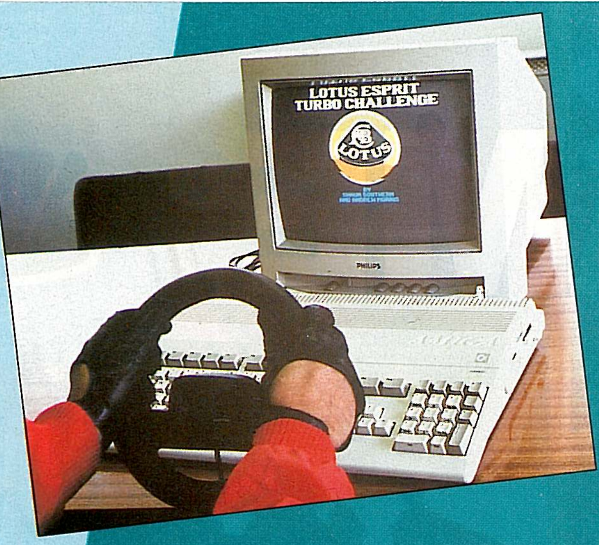
La pequeña pantalla de la consola portátil ***Game Boy*** de **Nintendo** ya no presenta ningún problema, gracias a esta potente lente que duplicará el escenario de tus aventuras. Además, incorpora autoiluminación mediante pilas, para que ni la oscuridad pueda esconder a tus peores enemigos. El accesorio se ancla fácilmente, a presión, en la parte superior de la consola.

Pequeño pero capaz

De qué nos vale transportar nuestra consola ***NES*** de **Nintendo** si no hacemos lo mismo con los juegos. **Nuby** nos soluciona el problema con esta bolsa diseñada para transportar hasta ocho cartuchos. Una vez vacío, se puede plegar y guardar en cualquier sitio.

Game Boy 747

El fultbolista olimpico Pier y su compañero Quique Estebaranz, del Club Deportivo Tenerife de la Primera División, no sólo dedican su tiempo a mantener al club en los primeros lugares de la tabla de clasificaciones, sino que aprovechan los traslados en avión para entrenarse con la consola ***Game Boy*** de **Nintendo**. Estos chicos no se pueden estar quietos ni siquiera fuera del campo.



Al volante de tu ordenador

Tras meses de negociación, la firma **Logic 3** y Nigel Mansell han llegado a un acuerdo por el que se fabricará y distribuirá el nuevo controlador **FREEWHEEL**, con el que será más fácil dominar los simuladores de coches en ordenadores. El accesorio, que saldrá al mercado a finales del presente año, estará disponible para ***Amstrad C64, Atari ST, Amiga y Pc.***



Enfúndala

Precisamente por la facilidad con que se transporta, la pequeña portátil de **Nintendo** está expuesta a recibir muchos golpes y caídas que pueden llegar a estropearla irreversiblemente. Pero ahora, con esta funda que posibilita el acceso a todos los mandos y controles, no sólo se cuidará mejor su aspecto exterior, sino que, además, protegerá al equipo de los accidentes que pudiera sufrir.

Un montón de ventajas

Lograr vidas infinitas, energía ilimitada, potencia a tope o fuel y armamento extra son, entre otras, algunas de las ventajas que ofrece el cartucho ***ACTION REPLAY***, ahora disponible también para la consola ***Game Boy*** de **Nintendo**. Es muy fácil de usar; sólo tendrás que introducir el código para el juego que estás utilizando y prepárate para alcanzar niveles de los que ni siquiera tenías noticias de su existencia.



SUPER KICK OFF

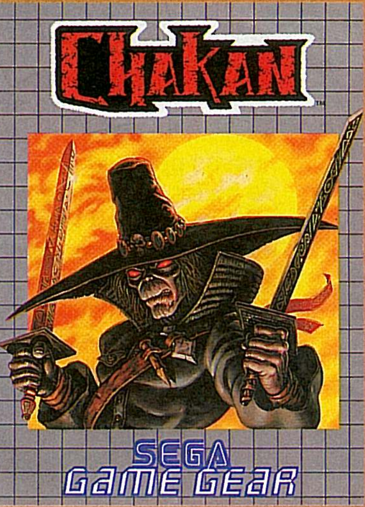
Kick off para Mega Drive

Us Gold no podía resistirse sin sacar al mercado la versión del **SUPER KICK OFF** para la consola de 16 bits ***Mega Drive*** de **Sega.** Además de mantener toda su jugabilidad, este programa ofrece un montón de nuevas posibilidades, ya que, aparte de poder competir amistosamente contra cualquier equipo de Europa, puedes combinar la velocidad de los jugadores con su respiración y efectuar, tanto el regate como el tiro a gol, bajo determinadas condiciones meteorológicas.



Control a distancia

Diagnosticar, controlar un ***PC*** a distancia, tutorar una aplicación y resolver cualquier tipo de incidencia en la ejecución de un programa, son algunos de los objetivos de **KX-MASTER**. Se trata de un software de telemantenimiento que permite controlar un ***PC***, mediante módem, desde cualquier parte del mundo en que nos encontremos. Además, incorpora la salvaguarda gráfica de pantallas.



CHAKAN
SEGA
GAME GEAR

GEAR

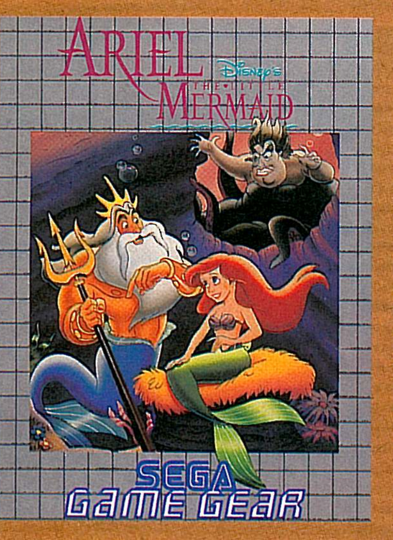
HOME ALONE™

¡No hay marciano que se te resista! Pegajosos y extraños seres pretenden comerte el terreno fase tras fase. Recorrerás unos gráficos alucinantes donde el rescate de vacas te bonifica. ¡Elige bien tu camino! De ello depende la duración de la partida. ¡Compártela conectando el Gear to Gear!

Disponible también en Master System II.

¡Juégatelo solo! Una aventura donde te acorralan en tu propia casa unos chorizos de pacotilla. Mangantes que tendrás que combatir, fabricando tus propias armas para barrerlos en cinco casas distintas. ¡Que no te asusten! Mejor solo que mal acompañado, ellos son dos.

Disponible también en Mega Drive.



Sumérgete en la aventura más fantástica del Océano Disney. Defiende el territorio del rey Tritón escogiendo a la Sirenita o al Señor de los Océanos. En el mar no todo son abismos, encontrarás aliados entre peces escavadores, cangrejos asustadores... tu astucia, y la sabiduría del Tritón. ¡Ursula, la bruja del mar surca las aguas!

Disponible también en Mega Drive.

Vive una Aventura

SEGA



CONSOLAS

Mega Drive: plataformas

En pantalla

TINY TOON ADVENTURES

Malos estudi maestros en



antes, travesuras

Dice su biografía que "están algo locos y estudian muy poco". Son los Tiny Toon, con su líder Buster Bunny a la cabeza. Se corresponde, en la plenitud de su infancia, con el adulto Bugs Bunny. Tiene muchos amigos, pero también un implacable y envidioso adversario, Max Montana, y una pesada enamoradiza, Elvira, que persigue a nuestro astro por tierra, mar y aire.

En esta aventura, el enfrentamiento entre el perverso Montana y el ávido comedor de zanahorias está más abierto que nunca. En su lucha particular, se verán las caras en variopintos escenarios que van desde el bosque a un mundo cibernético, pasando por un complejo barco y pantallas de fuego, agua y hielo. El resultado: un excelente programa de plataformas.

LOS 'MAX'

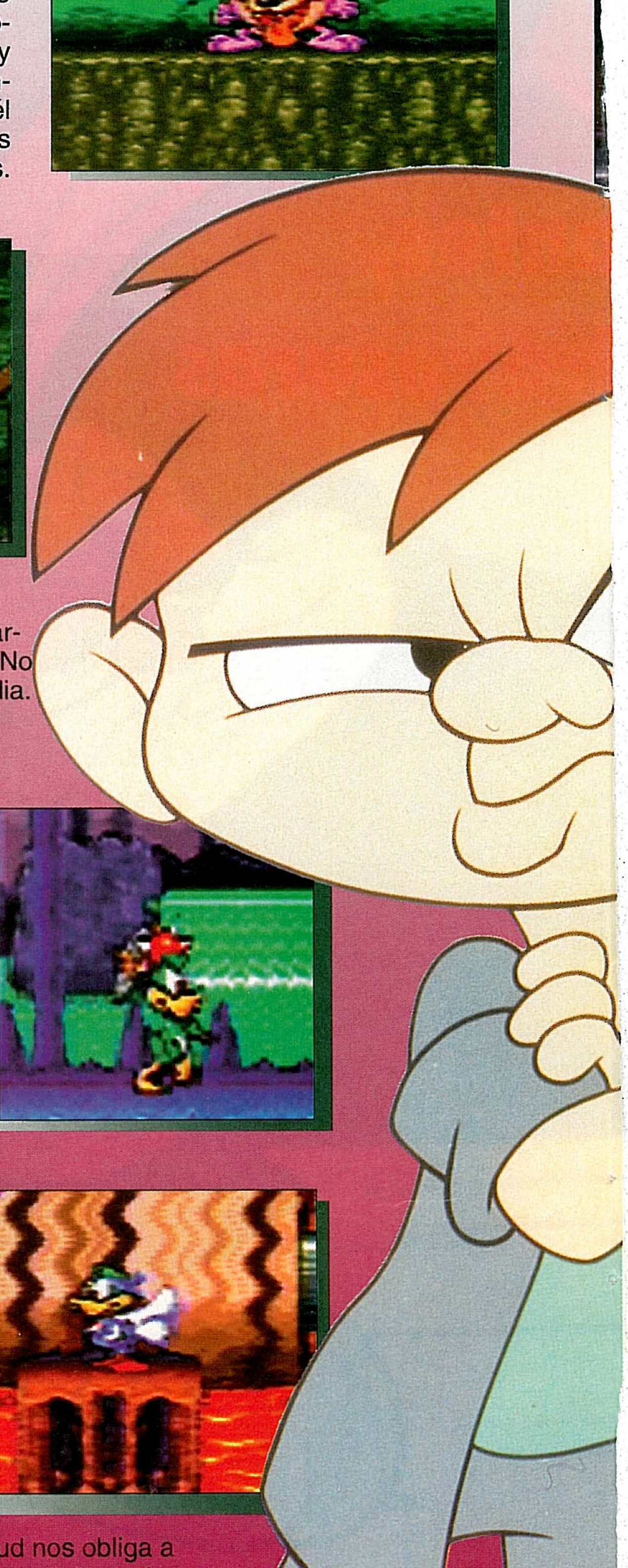
Buster necesitará toda la suerte que acompaña a los Bunny, así como su extraordinaria facilidad en el salto y su inteligencia innata, para salir airoso de un complicado lance. Max Montana ha dispuesto una serie de intrincadas trampas en diversos escenarios. Algunas provocadas, y otras, simplemente, naturales, para dificultar en lo posible que Buster llegue a un final feliz.
En cada uno de los niveles, nuestro pequeño héroe debe encontrar a Gogo Dodo y sólo así habrá superado la fase. Casi siempre tendrá que recoger todas las zanahorias posibles porque, cada 50, dispondrá de una ayuda especial: simplemente, apretando el botón A del mando del control, aparecerán Bipi o Cordelín para eliminar todos los enemigos que, en ese momento, se encuentren en la pantalla. Esta opción no es acumulable de fase en fase.
La diferencia de niveles o escenarios viene marcada por los seis jefes que preceden al enfrentamiento final entre Buster y Max. Para vencerlos, hay que golpearles cinco veces en la cabeza, con el inconveniente añadido de algún que otro malvado personaje que dificulta la operación; bien por medio de una aspiradora, un molino de agua o una corriente de fuego. Buster salta, se agacha y aprovecha cualquier plataforma para avanzar. Sus orejas se acomodan a la acción que ejecute en cada momento, y sus muecas bien merecen perder unos cuantos segundos para observarlas. Si estás indeciso, y dejas a tu héroe inmóvil durante algún tiempo, sólo conseguirás que se duerma. Se acurru-

Dizzy
El pequeño diablo de Tazmania, está un poco pasado de rosca y sus reacciones son imprevisibles al término de la primera fase. Se enrolla para hacer el tornado y nos molesta con sus pinchos. Mantente alejado de él y no te llevarás sorpresas desagradables.





Coyote Calamidad
En la noria intenta alcanzarnos con sus lanzamientos. No es muy certero, pero incordia.



Plucky
Es molesto porque camina sin cesar de un lado a otro de la pantalla. Cuando le saltemos, comenzarán a caer bloques de hielo y, tras ellos, el profesor descenderá con su avión y quedará a nuestro alcance.

Este chico no para. Otra vez **Plucky**, ahora en la fase del fuego, aparece por donde menos se le espera. Atraviesa la pantalla a toda velocidad de un lado a otro, dispuesto a que seamos arrollados con su velocidad de avión supersónico. Su actitud nos obliga a desplazarnos constantemente.





Max Montana

Al final, el rebelde **Montana** se robotiza. Necesitarás el doble de golpes para eliminarle. Una buena táctica: cuando le alcances, corre al otro lado de la pantalla y salta en cuanto se halla reconstruido.



Superado el barco, **Max Montana** sale del agua y nos arroja pulpos. Poco a poco, abre vías de agua pero, si aparece en el tablón donde está Buster, se arrepentirá de su elección.



Hampton

Con cresta de punki, hace de las suyas. No se le ha ocurrido otra cosa que, en la fase del hielo, atraernos con un aspirador.



El profesor

Aparece en casi todos los niveles. Hay que golpearle cinco veces en la cabeza, mientras otros enemigos nos atacan de diversa manera. Unas veces saltará y otras pilotará un avión. En cualquier caso, espérale siempre en un sitio hasta que se encuentre al alcance de tus pies.

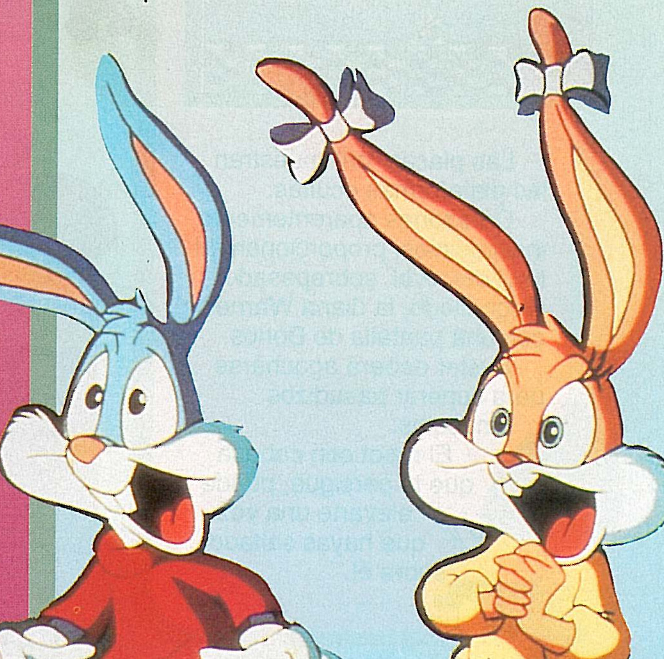


cará ligeramente y las "Z" que comenzarán a rodear su cabeza te indicarán que ha quedado sumido en un profundo sueño. Al fin y al cabo, una cabezadita no le viene mal a nadie, sobre todo si tiene que cumplir una misión tan complicada como la que tiene ante él Buster.

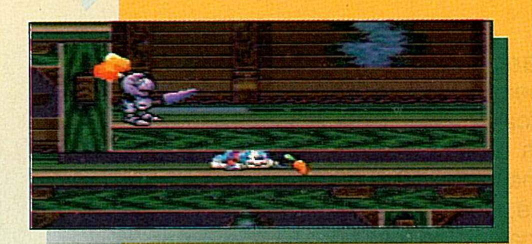
Al abordaje

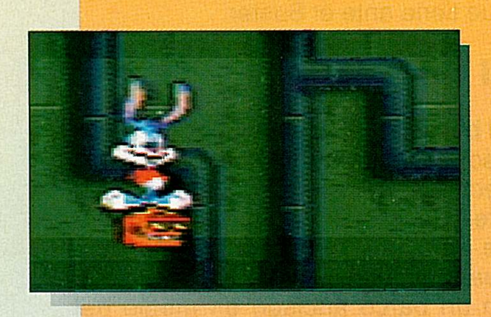
El bosque y el agua son los primeros escenarios. Hay de todo: pantallas secretas, monstruos de diverso calibre y, sobre todo, una dosis segura de emoción y entretenimiento. Los cuatro primeros niveles desembocan en un barco anclado en medio del mapa del juego. Sólo la imaginación y la destreza podrán librarte de sus muchos peligros.

En cada pantalla existen ayudas suficientes como para que se pueda superar con garantías; aunque las vidas extra, los incrementos de energía, o la invulnerabilidad, suelen estar en lugares de acceso complicado y apartados del itinerario principal. Aprovecha tu capacidad de salto e inténtalo cuantas veces sea necesario, utilizando los passwords y las facilidades que el programa ofrece para continuar.

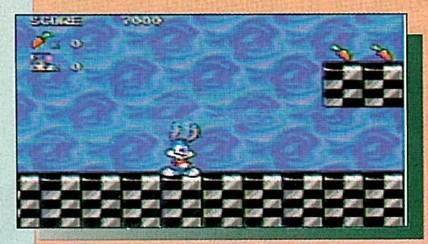


Para sacar ventaja







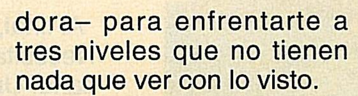


- Las placas "off" muestran las plataformas ocultas.
- Corazones aparentemente inaccesibles, proporcionan, al final del nivel, sobrepasado Gogo Dodo, la diana Warner con una pantalla de Bonos.
- Buster deberá agacharse para superar pasadizos angostos.
- El robot con cabeza que te persigue, puede elevarte una vez que hayas saltado sobre él.

Después del barco, centro neurálgico del juego, llegará el primer enfrentamiento con Montana. Primero accederemos a su tesoro y, a continuación, saldrá del fondo del mar provisto de una escafandra, y con varios pulpos a su disposición para hacernos desistir de la aventura. Después de otro nivel de agua, llegan las fases del fuego y del hielo. Si mantienes la calma no se quemarán tus orejas ni se te helará la sangre. Finalmente, en el nivel de la robótica, los passwords se acaban. Siempre empezarás a partir del último jefe –pantalla con hielo y aspiradora– para enfrentarte a tres niveles que no tienen nada que ver con lo visto.

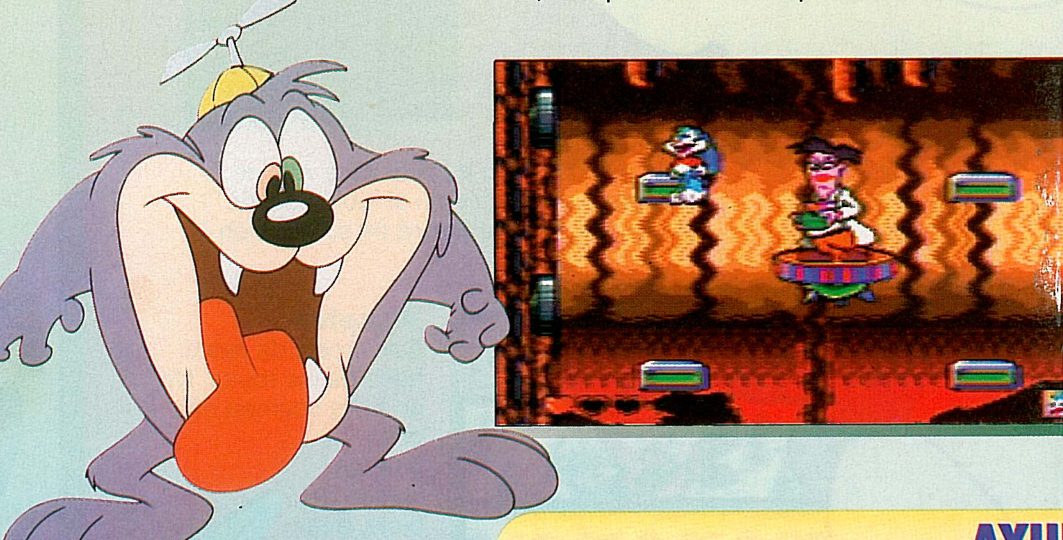
Reune cincuenta zanahorias y, cuando lo desees, tus amigos acudirán para salvarte

Los gráficos y la música se situan a un nivel parejo al del juego. Los sprites de la ***Mega Drive*** son cada vez mayores, con lo que se consigue más complicidad entre los personajes y el jugador. La música recuerda los mejores momentos del mundo de la animación Warner, con varias melodías que pueden seleccionarse en el menú de opciones.



El momento final

Un detalle importante y novedoso, que dificultará aún más nuestra tarea, es que no existen passwords



AYU

En la fase del hielo, Cordelín acudirá en tu ayuda cuando le llames, con unos globos que dejan fuera de combate a todos los enemigos que, en ese momento, se encuentren en la pantalla.



Bipi, el pequeño Correcaminos, pasa a toda velocidad en la fase del bosque. Si no estás muy atento a la pantalla, ni siquiera verás su estela.





Buster es capaz de llegar a las estrellas. En la fase del hielo, aprovecha el cañón, pero no te entretengas en mirar el paisaje, porque a derecha y a izquierda las ventajas son importantes.

para las fases del último nivel. Si tu intención es llegar hasta el final, inevitablemente deberás sobrepasar las cuatro últimas pantallas después de teclear: JJBB-TZBW-ZKBB-TZBW-ZGTN. Si te quieres detener en el nivel del barco, escribe: JJBB-TZBB-DDBB-TZBB-DDRY. En ambos casos, no podía ser de otro modo, el enemigo final será el inefable Max Montana.

En la penúltima pantalla, tras efectuar dos saltos dobles, encontrarás varias puertas. Tendrás que andar con pies de plomo, ya que dos de ellas permiten que avances en el juego; pero el resto te devolverán, inevitablemente, al inicio de la fase. Sólo las del centro en cada grupo de tres son las buenas. Con anterioridad, debes avanzar a la derecha hasta la penúltima pantalla para iniciar la ascensión

Elvira y Max Montana aparecen al final del juego. La primera te persigue y deberás aprenderte de memoria los saltos que debes efectuar para dejarla con la puerta en las narices. Aprovecha tu agilidad en el retroceso para esquivar sus arrebatos amorosos. Max hará que el último enemigo se convierta en doble tarea. El paso inicial es liquidar a un gigantestco robot, cuya cabeza será sustituida por la del propio Max cuando creas que has acabo con él.

Sin duda un espléndido juego que hace justo honor a la letra de la canción estrella de la serie. Con él, te volverás un poco loco y estudiarás más bien poco. Como los mismísimos Tiny Toons.

MERCHE GARCIA

DAS

Otra vez Cordelín, y en esta ocasión lleva un yunque. No es necesario que tal herramienta alcance a todos los enemigos para que sean elminados de un plumazo.



Quien lleva los globos es Achuzi. Un buen consejo es que conozcas a fondo cada fase, para saber en qué momento recurrir a la ayuda extra que proporcionan las 50 zanahorias.



TINY TOON ADVENTURES

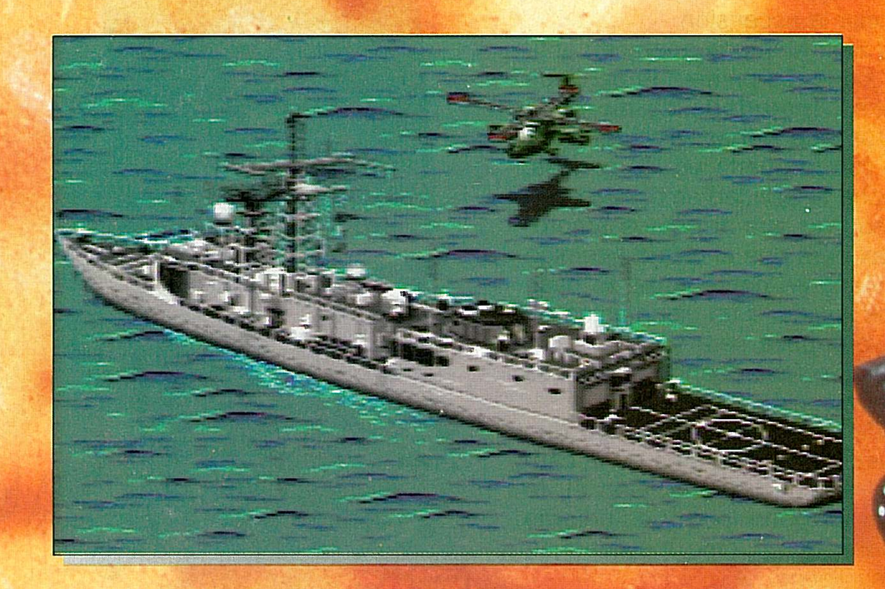
Interés:	93
Diversión:	90
Gráficos:	91
Originalidad:	89
Sonido:	92



Super Nintendo: simulador

DESERT STRIKE

A Oriente Medio no se va a jugar



Hace algún tiempo, en la prehistoria de los videojuegos, surgieron dos títulos de gran éxito: CYCLONE y su predecesor TORNADO LOW LEVEL, que marcaron una pauta a seguir. Ahora, con su misma filosofía, llega a la mayor de las NINTENDO el último lanzamiento de la casa americana Electronic Arts, una verdadera pasada.

En el siempre peligroso Golfo Pérsico, un tirano dictador ha puesto en peligro la seguridad mundial (cualquier parecido con la realidad es pura coincidencia). Ante la negativa de diálogo del dirigente, para controlar la situación las fuerzas aliadas han decidido enviar un helicóptero pesado y armado hasta la hélice que, por supuesto, pilotas tú.
La perspectiva del juego se basa en un sistema 3D, con el que tienes una visión parcial de la zona. Además, disponemos de un mapa general para obtener información sobre el lugar de operaciones, la localización de la artillería enemiga y un gran número de datos cruciales. Las armas con las que contamos son tres: una ametralladora, misiles tipo *Hellfire* y cohetes *Hydra*, de menor potencia.
Los gráficos son increíbles y los efectos sonoros, alucinantes. Por todo ello, DESERT STRIKE será, en poco tiempo, uno de los simuladores estrella del mercado. El programa está compuesto por cuatro grandes batallas, a su vez divididas en diferentes misiones, que hemos analizado una por una.

CAMPAÑA 1: SUPERIORIDAD AEREA

Posiciones de radar

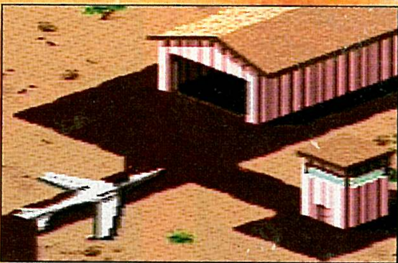


Usa *Hydras* para destruir la artillería defensiva. Intenta no perder mucho tiempo en tus movimientos o, de lo contrario, te localizarán. Una vez destruidos los cañones enemigos, utiliza la ametralladora contra el radar; así evitarás un gasto innecesario de cohetes de vital importancia para objetivos de mayor valor estratégico.

Central energética

Aproxímate con cautela porque la base está fuertemente defendida, sobre todo con mortíferas lanzaderas de cohetes. Lo más adecuado es utilizar la vieja y siempre efectiva táctica de "golpear y esconder la mano" para eliminar las defensas una por una. Cuando lo consigas, estarás preparado para arrasar la base por completo y finalizar con éxito la misión. Destruye el resto de los edificios para conseguir valiosos puntos extra, y no olvides coger la caja reparadora de la armadura.

Pistas de aterrizaje

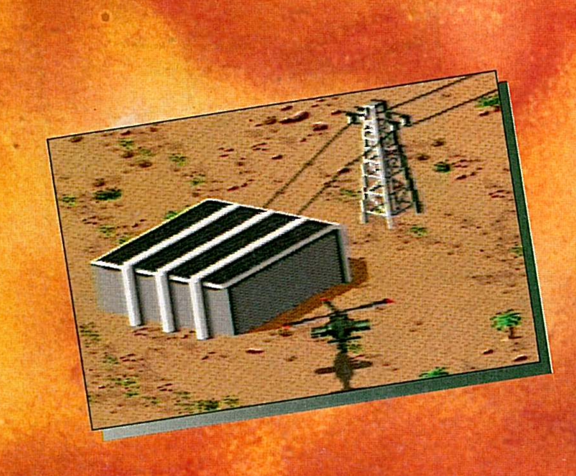


De nuevo, y antes que nada, debes inutilizar las defensas enemigas. Es entonces el momento de destruir los edificios, pero vigila cuidadosamente a los soldados contrarios, porque intentarán hacer de las suyas. Por último, sólo queda volar los aviones rivales. Observa bien el mapa de cada campaña.

Cuartel General



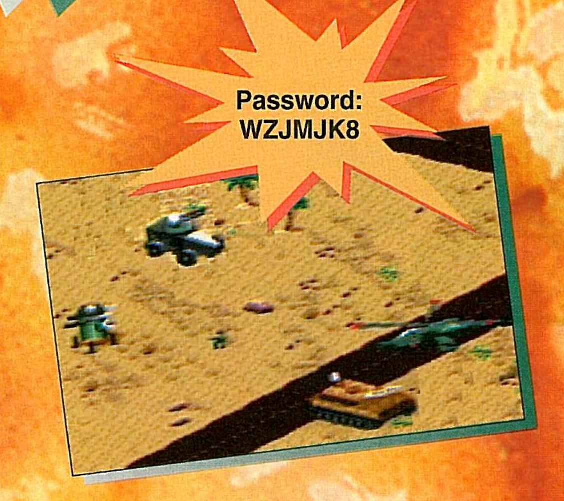
Es realmente pequeño y está fuertemente defendido por lo último en equipamiento militar; por lo que, antes de iniciar el ataque, debes disponer de suficientes puntos de vida y estar fuertemente armado o, de lo contrario, tu misión acabará en tragedia. Fulmina las cuatro torres enemigas con tus *Hydras* y dedícate después al edificio principal. Una vez hayas recogido al comandante del segundo cuartel general, debes rescatar al espía, procurando no disparar, con lo que habrás completado la cuarta misión y sólo restará volver al barco para festejar tu primer triunfo. Como buen soldado, sabes que las celebraciones siempre duran demasiado poco en la contienda. No olvides que has ganado una batalla, pero no la guerra.





CAMPAÑA 2: DESTRUCCION DE SCUDS

Password:
WZJMJK8





Zonas de radar

Lo único que la diferencia de la anterior es una defensa más sólida. Sigue el orden de las misiones, sobre todo, en el caso de los radares.

Asalto a la prisión

Antes de atacar los edificios, asegúrate de que no queda artillería en la zona, incluidas las piezas móviles. Entonces haz un agujero en las paredes de la cárcel y libera a los prisioneros. Si ves algún edificio con relámpagos, significa que los soldados secuestrados te hacen señales.



Central energética

Es algo más complicada que la fase que acabamos de dejar atrás. En el único momento en que merece la pena usar *Hydras* y misiles es cuando estés bajo fuego enemigo o el combustible del helicóptero comience a escasear.

Fabrica de armas químicas

Utiliza la misma táctica que en la prisión y destruye el edificio y las esferas. Por alguna razón, mientras vuelas sobre el mar, no gastas gasolina. Si tienes que ir de punta a punta de la zona, cruza sin problemas el océano.



Lanzadores de Scud

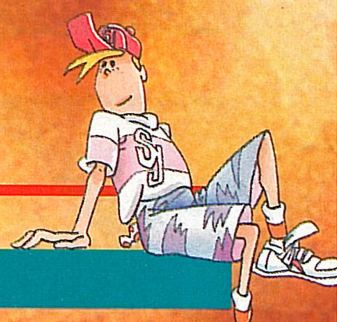
Cada comandancia lleva consigo una lanzadera de misiles tipo *Scud*. Un buen consejo para conseguir el mayor número de puntos posible: destrúyelos antes de que el cohete haya despegado. Los edificios están defendidos por una ametralladora que suele estar estratégicamente situada entre la comandancia y la lanzadera de misiles. Es importante rescatar a los soldados perdidos porque, si logras llevarlos a la barcaza conseguirás un mínimo de 100 puntos de armadura extra.



Rescatar prisioneros

Primero elimina las torres de defensa y, después, carga a los prisioneros. Deberás hacerlo en dos tandas porque el helicóptero no es suficientemente grande. Por último, y si quieres rizar el rizo, hay otro piloto que puedes recoger en la esquina superior derecha del mapa. Si lo rescatas con éxito, te será muy útil en la siguiente campaña pero, además, al destruir su avión, aparecerá ante tus ojos una jugosa vida extra. Raciona bien la gasolina o tendrás problemas, porque esta misión es una de las más largas y requiere un excesivo gasto de combustible. Recuerda que en el mar no consumes.





CAMPAÑA 3: CIUDAD EMBAJADA

Rescatar los inspectores de la ONU
Increíblemente fácil, sólo hay que ir y rescatarlos.

Destruir planta de armas biológicas
Tampoco supone mayores complicaciones, simplemente dispara a los edificios y salva a los científicos que escapan de tu ataque.

Destruir silos de misiles subterráneos


Al estar bajo tierra, los silos son especialmente difíciles de destruir. Una vez aniquiladas todas las defensas, dispara con la ametralladora al suelo. Si los impactos se vuelven de color gris, habrás encontrado alguno de los silos. Es el momento de descargar tus cohetes antes de que los proyectiles partan hacia su objetivo.

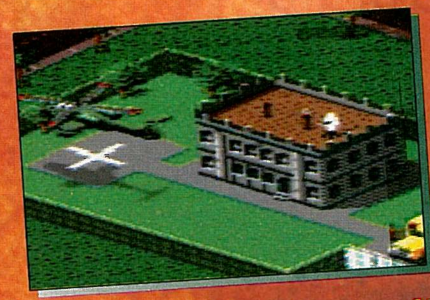
Rescatar pilotos perdidos en el mar
Tu misión es destruir las barcas; para ello es importante disponer de un copiloto diestro, porque es posible que dispares al lugar equivocado. Después, salva a tu compañero.

Destruir planta energética
Igual que en las misiones anteriores, aunque debajo de la planta te espera un valioso kit de reparaciones.

Yate del tirano
Destruye el helicóptero y el barco que se encargan de la seguridad del tirano. Después, dispara al yate hasta que logres abrir un agujero. En ese momento, los prisioneros saltarán al agua para que tú los recojas; pero, a causa de su gran número, debes hacer varios viajes, en los que botes y soldados enemigos aparecerán con muy malas intenciones. La efectividad es esencial en esta misión. Si mueren más de cinco prisioneros, habrás fallado.

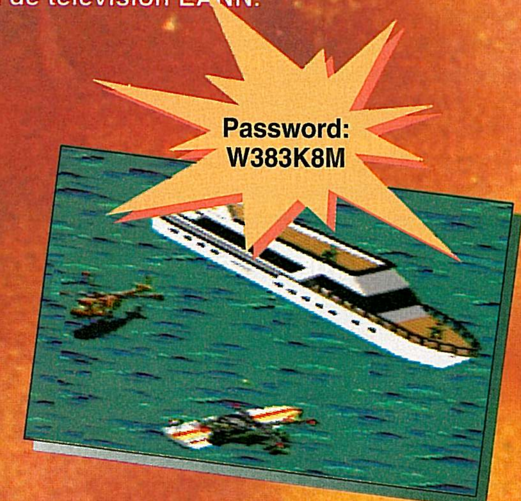
Capturar embajador enemigo


Se trata de una misión difícil, pero si destruyes el radar situado al sur, las cosas mejoran. Vuela en círculos y destroza todas las defensas antes de coger al embajador. Vigila los edificios destruidos porque puedes encontrarte con alguna ayuda sorpresa.

Liberación de la Embajada


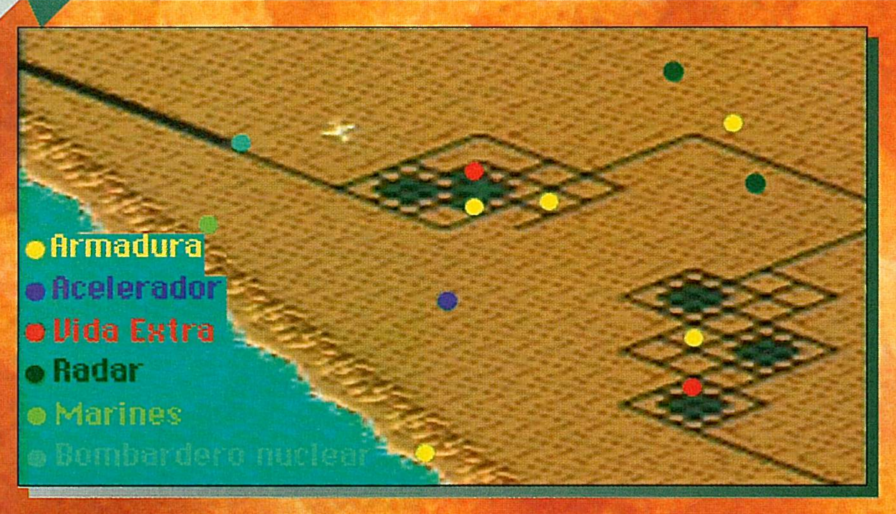
Aniquila todas las defensas, incluidos tres helicópteros. Debes aterrizar justo en la cruz, para que tu copiloto pueda llevarte al edificio. Vuela las puertas, pero ten mucho cuidado para no destrozar el autobús y protégelo del constante fuego enemigo en su viaje de regreso a casa. El vehículo sólo se mueve mientras aparece en pantalla. Una vez que ha llegado al destino, el copiloto se hará cargo de todo. Por último, no te olvides de recoger también a los simpáticos chicos de la cadena de televisión EANN.





Password: W383K8M

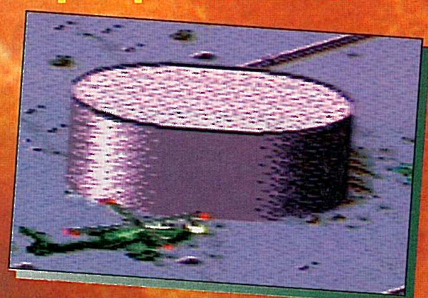
CAMPAÑA 4: TORMENTA NUCLEAR





Password:
8RK9RTC

Proteger los campos petrolíferos



Destroza a los malos antes de que hagan daño al preciado líquido negro. Entonces, recoge a los comandos de la playa y llévalos a la cruz situada en los campos petrolíferos.

Parar los vertidos de petroleo

El objetivo es disparar a tres tuberías que pierden petroleo. No es muy difícil, a pesar de que están fuertemente defendidas.

Destruir bunkers

Vigila a los tanques enterrados en la arena. Primero debes disparar al suelo y, cuando aparezcan, aniquílalos. Luego tira sobre el bunker para que los prisioneros puedan escapar.

Partes de la bomba

Las bombas están escondidas en camiones de basura alrededor de las ciudades del este. Algunas están pobladas por prisioneros. Cuidado porque, si matas muchos, fallarás la misión.

Destruir fábrica de bombas nucleares

Hay dos estaciones de radar al sur y al oeste de la zona que debes destruir para facilitar la misión.

Después, sólo queda destrozar la fábrica; es una misión compleja, debido a la gran cantidad de compañía enemiga que se presenta.

Planta energética

Utiliza la técnica ya recomendada anteriormente: "nadar y guardar la ropa".

Destruir palacio

Es, seguramente, la misión más complicada que hayas visto. Tienes que derrumbar los edificios y recoger a los amigos que están escondidos. ¡Suerte!.

Bombardero nuclear

Tu copiloto, que fue capturado en la última misión, se haya dentro del bombardero con el tirano. Dispara y haz un agujero en el lateral del aparato para que pueda salir. Recógelo en el aire y vuela el avión.

Ten mucho cuidado con la artillería enemiga en el camino de regreso a casa.

CARLOS YUSTE

DESERT STRIKE

Interés:	97
Diversión:	95
Gráficos:	92
Originalidad:	90
Sonido:	92







La Estrella del nuevo Super Pack

Super Nintendo presenta
la conversión más fantástica
de la mejor superproducción de todos los tiempos:
Super Star Wars.

- **Con 14 niveles de película** que combinan todos los tipos de juego en un solo cartucho: arcade, plataformas, simulador . . .
- **Supergráficos en 3D** y espectaculares rotaciones en Modo 7, que te proporcionarán una auténtica sensación de realidad.
- **Menú Especial de Programación,** para escuchar toda la banda sonora de la película en sonido stereo - digital.
- **Posibilidad de seleccionar** entre los protagonistas: Luke Skywalker, Han Solo y Chewbacca. Y como adversario, el temible Darth Vader.

Y por si todo esto fuera poco, **Super Star Wars** lo encontrarás ahora, también, junto a **Super Mario World** y **SUPER NINTENDO** en el **SUPER PACK ESTRELLA,** con un precio inigualable en toda la galaxia.

EL SUPER PACK ESTRELLA
Incluye: • Super Star Wars • Super Mario World • Consola Super Nintendo • Mando de Control • Adaptador a Corriente A/C • Cable Conector RF. • Suscripción al Club Nintendo

C/D FCA!



ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
SUPER 16 BIT
Nintendo®



Super Nintendo: arcade

STARWING

La astucia de un zorro volador

La libertad en una lejana galaxia, situada en uno de los extremos del universo, está en peligro. Andross trata de construir el mayor imperio de todos los tiempos, a base de anexionar por la fuerza cualquier planeta que choque con su ambición. La única esperanza que les queda a los pacíficos habitantes de tan lejano confín vuela en cazas de combate tipo "Irwine". Se trata de unos complejísimos aparatos, cuyas posibilidades no tienen nada que envidiar a la destreza de sus pilotos. Son la escuadrilla Starwing, y sólo tienen un objetivo: frenar la codicia del emperador.



Tus compañeros te avisarán del peligro a través de la radio de la nave si acecha algún enemigo, o si te acercas demasiado a ellos.

El grupo planetario Lylat está localizado en el centro de una lejana galaxia. El ataque del malvado emperador Andross, conocido por su afán en la conquista de planetas para sumarlos a sus ya numerosas posesiones, ha sido un duro golpe para esta pacífica y tranquila comunidad interplanetaria.

Ante el inminente peligro que supone el expansionismo de Andross, las Fuerzas de Defensa Interestelares al mando del Comandante Pepper, que se encuentran reunidas en el planeta Corneria, han decidido enviar a la patrulla Starwing a una misión suicida para destruir la codicia del infame emperador. La escuadrilla está compuesta por cuatro famosos pilotos (Fox, el zorro; el conejo Peppy; Falco, el halcón; y el sapo Slippy) y sus ultramodernos cazas de combate tipo "Irwine", que son capaces de desenvolverse como pez en el agua ante cualquier situación de peligro.

Tres soluciones

Tras defender Corneria de una incursión enemiga, los protectores de la galaxia deben encaminarse hacia Venom, planeta-guarida del infame emperador Andross. Existen tres posibilidades: la primera consiste en encaminarse a través del cinturón de asteroides y el hiperespacio, hacia la Armada del emperador, compuesta por grandes destructores y cruceros de combate. Si superamos esta contienda, nos adentraremos en el pla-

En pantalla



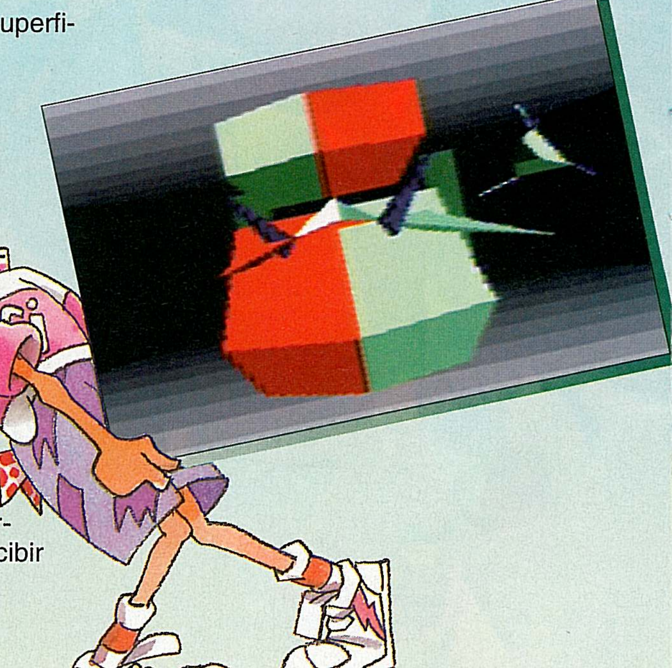
Es útil aprender a volar en formación. Para ello, es conveniente pasar por una sesión de entrenamiento con la escuadrilla.

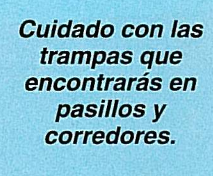
Este es el primer cartucho que incorpora el revolucionario coprocesador matemático o chip Super FX

neta Venom a través de la base meteoro que se encuentra en la atmósfera del mismo.
Otra posibilidad es atravesar el inhóspito paisaje del Sector X para alcanzar Titania, el reino de la niebla. En la unión de las dos nebulosas se encuentra el Sector Y, antesala de la base enemiga. La tercera y última posibilidad, consiste en atravesar el cinturón de asteroides para infiltrarnos en el acuoso planeta Fortuna, donde, tras acometer al enemigo, encontraremos el Sector Z, una zona en construcción. El volcánico satélite Macbeth es el último reto que tenemos que afrontar antes de llegar a Venom.
En ese último planeta, y una vez que hemos superado la barrera de misiles que nos recibe desde la superficie del astro, nos batiremos contra el tirano Andross en persona.

La gran batalla

Centenares de naves y enemigos nos recibirán con sus armas, para intentar evitar a toda costa que nos acerquemos a su jefe.
Como ayudas para desafiar el poder de los adversarios, contamos con nuestro láser, un escudo energético que se desvanece al recibir





Cuidado con las trampas que encontrarás en pasillos y corredores.

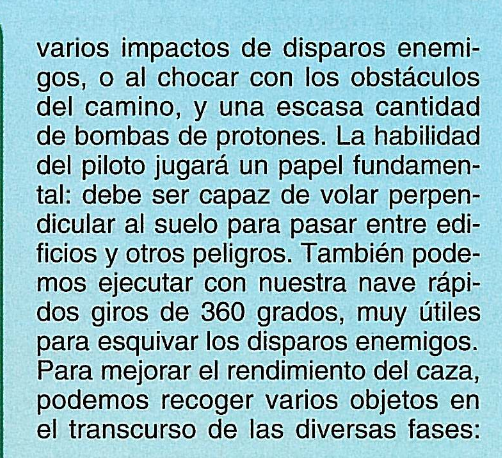
FOX

¡Hola!, soy Fox, el piloto más astuto y el cerebro de la patrulla. Si quieres ser como yo, sigue los siguientes consejos:
Para hacerte con los mandos de la aeronave, acude a una sesión de entrenamiento junto a mis compañeros de escuadrilla; ellos son los mejores profesores. Aprenderás a usar el armamento de a bordo, y te adiestrarás en el manejo de la nave y todas sus posibles prestaciones, lo que te ayudará a volar en una perfecta formación de combate.
Cuando sobrevueles a baja altura la superficie de los planetas, evita situar el caza de combate perpendicular con respecto al suelo si no quieres dejarte un ala durante la proeza.
Podrás utilizar el potentísimo disparo *phaser* si antes optimizas la nave mediante la incorporación de dos láser dobles.

PEPPY

Me llamo Peppy y mi habilidad con el disparo del láser puede sacarte de más de un apuro. Atiende a mis recomendaciones:
Puedes conseguir una vida extra si aciertas a los tres triángulos que giran frente a ti en algunas fases. Cuando alcances a uno, no te muevas de esa posición y dispara repetidamente para dar al resto.
Para comprobar si tu nave pasa con holgura entre los edificios u otros obstáculos, sólo tendrás que disparar el láser. Si éste pasa, lo más probable es que puedas hacerlo tú también.
Procura no disparar a tus compañeros de combate, porque harás descender su nivel de energía. Si solicitan tu ayuda a través de la radio, derriba la nave que les persigue o perderás un aliado para tu misión.

varios impactos de disparos enemigos, o al chocar con los obstáculos del camino, y una escasa cantidad de bombas de protones. La habilidad del piloto jugará un papel fundamental: debe ser capaz de volar perpendicular al suelo para pasar entre edificios y otros peligros. También podemos ejecutar con nuestra nave rápidos giros de 360 grados, muy útiles para esquivar los disparos enemigos. Para mejorar el rendimiento del caza, podemos recoger varios objetos en el transcurso de las diversas fases:



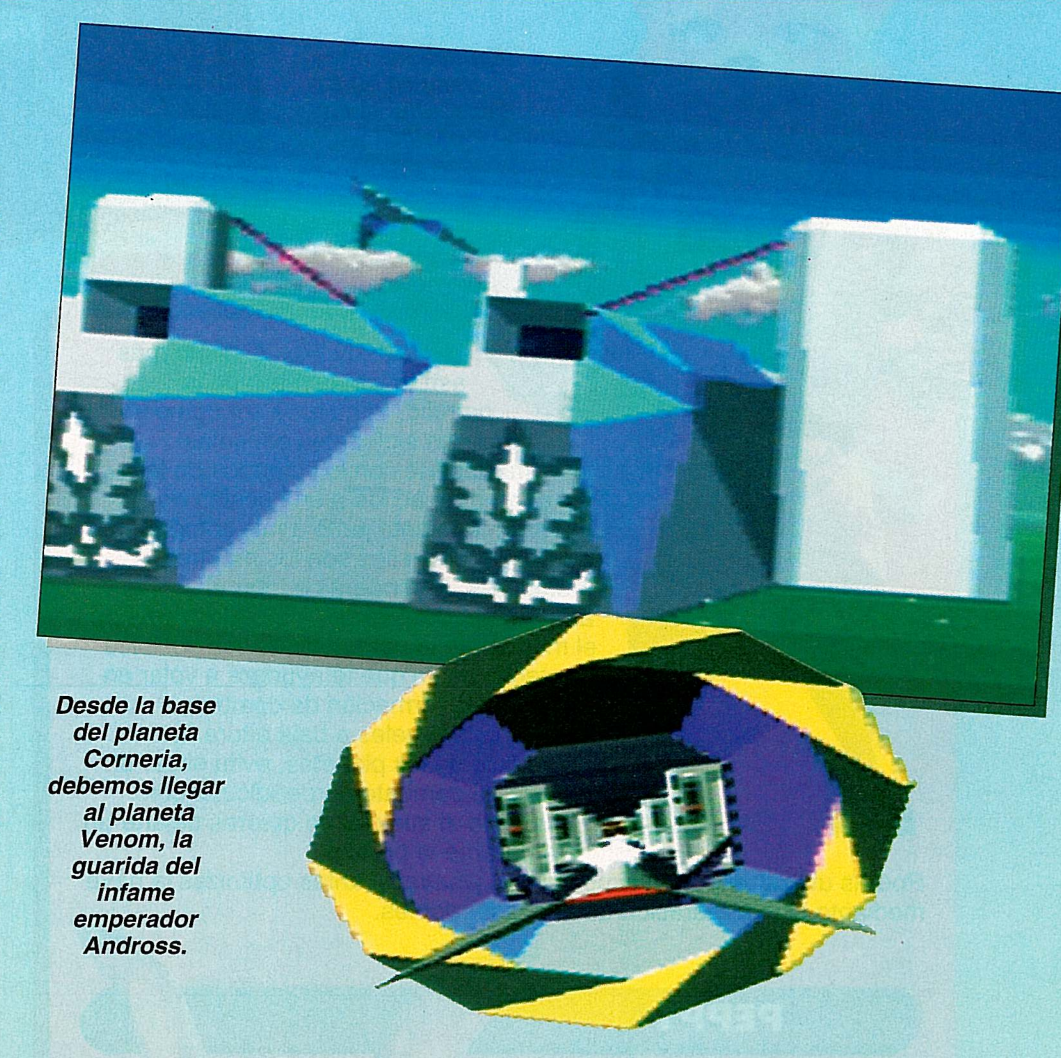
Las trepidantes melodías y efectos sonoros sacan el máximo partido a los ocho canales PCM de la Super Nintendo

potenciadores de escudo, láser doble y *phasers,* invulnerabilidad a los disparos enemigos –no evita la perdida de energía en los choques–, más bombas de protones para ampliar nuestra escasa reserva, e incluso naves extra, si alcanzamos los tres triángulos que aparecen girando a gran velocidad en pantalla durante ciertas fases.

Acción en tres dimensiones

STARWING combina unos gráficos tridimensionales en movimiento de gran calidad, realizados a base de la unión de polígonos rellenos (merecen especial mención los robots constructores que aparecen en la su-

perficie del planeta Corneria y todos los enemigos de final de fase), con dibujos de los protagonistas cuando nos transmiten sus mensajes a través de la radio de los cazas. El movimiento de las naves y los paisajes es muy rápido, y la sensación de profundidad está bastante lograda, gracias a un correcto uso de los degradados de los colores de la pantalla. Estos gráficos, y el extraordinario apoyo que supone la utilización del chip *Super FX*, consiguen dar una gran sensación de realidad a todo el juego. En las fases que transcurren en la superficie de los planetas, vemos la nave desde una perspectiva trasera; mientras que en las fases espaciales, además, es posible observar los objetivos desde un punto de mira situado en la cabina del vehículo espacial. El apartado sonoro



Desde la base del planeta Corneria, debemos llegar al planeta Venom, la guarida del infame emperador Andross.

FALCO Y SLIPPY



¡Que tal polluelos!. Soy Falco, y este es mi compañero Slippy, el sapo, que nunca te dejará sólo cuando te agobie el enemigo. Si él aporta seguridad, yo rapidez; antes de que te de tiempo a quejarte, habré abatido a las naves hostiles. Toma buena nota:

Reserva las bombas de protones para utilizarlas contra los adversarios de final de fase o en situaciones demasiado apuradas.

No olvides que cuentas con mandos de aceleración y freno, que permitirán a tu caza una mayor maniobrabilidad a la hora de esquivar posibles obstáculos.

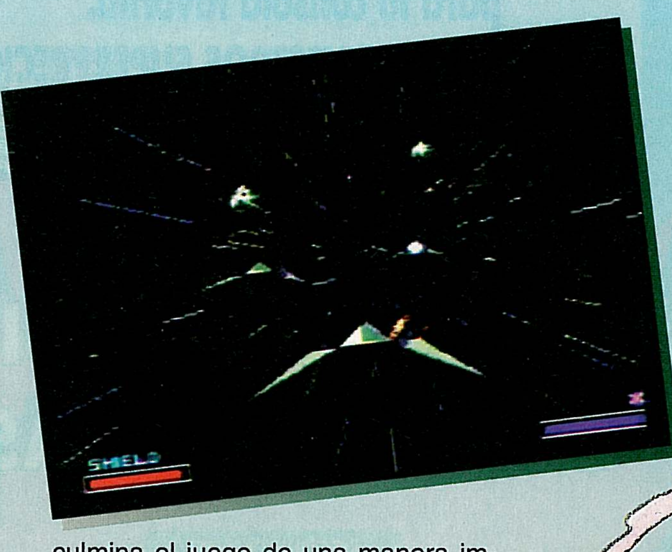
Céntrate en el enemigo y no desperdicies el tiempo destruyendo al personal que aparece en pantalla para distraerte.



REVOLUCION TECNOLOGICA

El secreto de **STARWING** es el increíble chip *Super FX*. Este componente, conocido en el mundo de los ordenadores como "coprocesador matemático", fue presentado por **Nintendo** en agosto de 1992, en el *Shoshinkai Show* de Tokio, la mayor feria mundial sobre productos de la firma japonesa. El chip actúa como ayuda de la *CPU* de la consola, procesando a alta velocidad las complejas imágenes gráficas, especialmente las de tres dimensiones, a base de la unión de polígonos rellenos.

Estas son algunas de las posibilidades del chip: rotaciones, sombreados, manejo de vectores, texturas, zooms, degradados y otras utilidades gráficas; además, acelera la velocidad de la consola. La idea de unir un coprocesador a los cartuchos no es nueva, ya que SUPER MARIO KART y PILOTWINGS incluían en su interior el chip *DSP*, una versión menos avanzada del *Super FX*.



Una vez que hemos atravesado el cordón de asteroides, nos adentramos en el hiperespacio.

culmina el juego de una manera impresionante. Cada fase cuenta con trepidantes melodías orquestales, además de notables efectos sonoros, diversas explosiones y logradas voces digitalizadas; siendo posible escuchar todo a la vez, gracias al uso simultáneo de los ocho canales *PCM* de sonido de la consola **Super Nintendo**. En definitiva, se trata de un extraordinario cartucho con el que, gracias a su originalidad, tanto en lo que se refiere a sus innovaciones técnicas como al desarrollo del juego, tienes la posibilidad de revivir desde tu casa la sensación de encontrarte en el interior de una nave de combate, desde la que podrás participar en asombrosas batallas espaciales. Siempre, claro está, en pos de una causa justa.

ANTONIO GREPPI



Interés:	94
Diversión:	92
Gráficos:	96
Originalidad:	93
Sonido:	96



VENTA POR CORREO GARANTIZADA.
A TODA ESPAÑA.

¡SUPERMO

PRECIOS INCLUIDO I.V.A. PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIP

CLAVES PARA IDENTIFICACION

AMIGA = ▲ PC 5 1/4 = ■ PC 3 1/2 =

EXITOS DE SIEMPRE



1 1.100.-
2 1.995.-
3 2.500.-

TITULO	FORMATOS	TITULO	FORMATOS	TITULO	FORMATOS	TITULO	FORMATOS	TITULO	FORMATOS
HISTORIA		BABA YAGA	▲ ●	LIBRO DE LA SELVA	▲ ●	MANCHESTER I I	●	PARIS-DAKAR '90	●
INTERMINABLE II	▲ ●	CAPERUCITA ROJA	▲ ●	VIRUS KILLER	●	RUGBY	●	SUPERMAN	●
CHESS 2150	▲ ●	HUNTER	▲	AFRIKA KORPS	▲	SUPERSKI I I	●	PINBALL	●
W. OLYMPIAD	●	BEAST BUSTER	▲	EMMANUELLE	▲ ●	TIP OFF	▲	LOOPZ	●
ROGER RABBIT	▲ ●	DEUTEROS	▲	LEGEND OF DJEL	▲ ●	BOXING MANAGER	●	LUCKY LUKE	●
ASTERIX	▲ ●	WRECKER	●	KULT	▲	OLYMPICS GAMES	●	MAYDAY SQUAD	●
OLIVER	▲ ●	PUERTOS ESCALA	●	GHEISA	▲ ●	SQUASH	●	EXTERMINATOR	●
TRASURE TRAP	●	ECO PHANTOM	▲ ●	HILL STREET	▲ ●	KILLER BALL	▲ ●	BUFALO BILL'S	●
R-TYPE II	▲	SUPAPLEX	●	ON SAFARI	●	OPERA SUPERSPORT	●	FIRE	●
NINJA RABBIT	●	LONE WOLF	●	ROTOR	●	JOHN BARNES	▲		
ABRA CADABRA	▲ ●	VIKING CHILD	●	KICK OFF I I	●	FACE OFF	▲		
PACK ESTRATEGIA	●	FUTURE CLASSIC	●	MANCHESTER I	●	SKIDOO	●		

ESTRATEGIA Y GRANDES PACKS



1 2.250.-
2 3.650.-
3 4.500.-

TITULO	FORMATOS	TITULO	FORMATOS	TITULO	FORMATOS
VULCAN	●	OPERATION COMBAT	▲ ●	JUEGOS DE GUERRA (Waterloo / Final Frontier / Conflict Europe)	▲■●
ANCIENT BATTLES	●	MEDIEVAL WARRIORS	▲ ●	SEA, SOFT & SUN (De Luxe Streep Poker / Emmanuelle / Geisha)	▲■●
FINAL CONFLICT	▲ ●	SAMURAI	▲■●	TOP TEN (Super Huey / Defcon 5 / Navcom 6 / Inside Trade y Corporate Raider / Doole)	■●
COHORT	▲ ●	FIGHTER COMMAND	▲■●	POWER PACK (Xenon 2 / Lombard Rally / TV Export futbol / Defender of the Crown)	■●
MERCHANT COLONY	●	AIR BUCKS	▲■●	BOOM 92 (Cougar Force / No Exit / E.S.S. / Galactic Empire)	▲■●
CABALLERIA LIGERA	▲ ●	GRANDES BATALLAS		QUE PASADA (Lost Dutchman Mine / Turn II / Veteran)	■●
FORT APACHE	▲ ●	NAPOLEONICAS	▲■●	4 AVENTURAS (African Raiders / 20.000 Leguas de Viaje Submarino / Freedom / Skidoo)	▲■●
FRONTLINE	●	ROCKERS DRIFT	●		

SUPER EXITOS



TITULO	PC 5 256	PC 3 256	AMIGA	PC 5	PC 3	CD ROM
KAISER	--------	--------	3.995	3.995	3.995	--------
AIR WARRIORS	5.995	5.955	--------	--------	--------	7.995
SWORD OF HONOUR	--------	--------	3.450	3.450	3.450	--------
ACTION SPORTS (PACK)	--------	--------	4.995	4.995	4.995	--------
ACORAZADOS	--------	--------	3.995	3.995	3.995	--------
FASCINATION	5.995	5.995	3.995	3.995	3.995	9.450
GOBLIINS I	4.995	4.995	3.995	3.995	3.995	--------
GOBLIINS I I	5.995	5.995	3.995	--------	--------	9.450
INCA	6.995	6.995	--------	--------	--------	9.450
DISCOVERY	--------	--------	3.450	3.450	3.450	--------
WEEN	5.995	5.995	3.995	3.995	3.995	--------
NICKY BOOM	--------	--------	4.995	4.995	4.995	--------
CHESS PLAYER 2175	--------	--------	3.995	3.995	3.995	--------
LA COLMENA	5.995	5.995	3.995	3.995	3.995	--------
F-16 COMBAT PILOT	--------	--------	2.650	2.650	2.650	--------
UGH!	--------	--------	3.450	3.450	3.450	--------
BARGON ATTACK	5.995	5.995	3.995	3.995	3.995	--------
ABANDONED PLACES	4.495	4.495	4.495	--------	--------	--------

HISTORIA DE LA LIGA



AHORA PUEDES CONOCER TODA LA HISTORIA DE TU EQUIPO FAVORITO. LA MAYOR BASE DE DATOS DESDE 1928 HASTA 1991.

1 500.-
2 900.-
3 1.200.-

TITULO	FORMATOS	TITULO	FORMATOS	TITULO	FORMATOS	TITULO	FORMATOS
ATHLETIC DE BILBAO	■ ●	ELCHE	■ ●	MALAGA	■ ●	REAL SOCIEDAD	■ ●
ATLETICO DE MADRID	■ ●	ESPAÑOL	■ ●	MURCIA	■ ●	SABADELL	■ ●
BARCELONA	■ ●	GRANADA	■ ●	OSASUNA	■ ●	SEVILLA	■ ●
BETIS	■ ●	HERCULES	■ ●	OVIEDO	■ ●	SPORTING DE GIJON	■ ●
CELTA DE VIGO	■ ●	LAS PALMAS	■ ●	PONTEVEDRA	■ ●	VALENCIA	■ ●
DEPORT. DE LA CORUÑA	■ ●	LEVANTE	■ ●	REAL MADRID	■ ●	ZARAGOZA	■ ●

CARTUCHOS DE VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA CONSOLAS.

GAME BOY, NINTENDO, SUPERNINTENDO GAME GEAR, MASTER SYSTEM, MEGADRIVE, TURBOGRAFX (NEC).

Pide el juego que quieras para tu consola favorita.

PREGUNTA POR NUESTROS SUPERPRECIOS.

(91) 611 65 83

SUPEROFERTA 8 BITS

5x1.000 PTAS.

SPECTRUM CASSETTE

BATTLES OF THE BULGE
CLASSIC GAMES
CRETA 1941
EXTREME
H. INTERMINABLE I I
HELTER SKELTER
KICK OFF I I
LONE WOLF
MANCHESTER EUROPA
SUBBUTEO
THE CHAMP
W. CH. BOXING MANAGER
W. CH. SQUASH
WORLD CLASS RUGBY
E M. WORLD CUP
BEVERLY HILLS
OPERA SUPERSPORTS
STRIP POKER I I

AMSTRAD CASSETTE

ANCIENT BATTLES
BATTLES OF THE BULGE
CLASSIC GAMES
CRETA 1941
EXTREME
HELTER SKELTER
KICK OFF I I
LONE WOLF
MANCHESTER EUROPA
OPERA SUPERSPORTS
SUBBUTEO
THE CHAMP
VULCAN
W. CH. BOXING MANAGER
W. CH. SQUASH
WORLD CLASS RUGBY
BEVERLY HILLS
EXTERMINATOR
STRIP POKER I I
LASER SQUAD
FUTBOL MANAGER I I
LOOPZ

COMMODORE 64

BALL GAME
EXTERMINATOR
EXTREME
H. INTERMINABLE
HELTER SKELTER
KICK OFF I I
LONE WOLF
LOOPZ
NINJA RABBITS
SUBBUTEO
THE CHAMP
TURN & BURN
W. CH. BOXING MANAGER
W. CH. SQUASH
WORLD CLASS RUGBY

¡LAPRECIOS!

POP& soft®

…GRAFICO ESTA LISTA DE PRECIOS ANULA LAS ANTERIORES

…DE FORMATOS EN EXISTENCIA:

… VGA 256 COLORES = ◆ ATARI = ▼

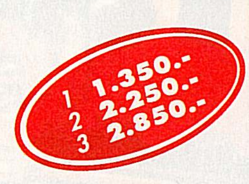


JUEGOS EDUCATIVOS









INGLES

TITULO	FORMATOS	P.V.P.
PRIMEROS PASOS EN INGLES (Inglés nivel iniciación)	▲■●	1.350
PASEO POR HYDE PARK (Inglés nivel medio inferior)	▲■●	1.350
BALADA EN EL PAIS DEL BIG BEN (Inglés nivel medio alto)	▲■●	1.350
ENIGMA EN OXFORD (Inglés nivel superior)	▲■●	1.350
TOP LEVEL (Inglés nivel perfeccionamiento)	■●	1.350

MULTIPERCEPCIONES

TITULO	FORMATOS	P.V.P.
LOS TRES CERDITOS SE DIVIERTEN	▲■●	1.350
LOS PEQUEÑOS CASTORES EN EL BOSQUE	▲■●	1.350
PICSOU, CAZADOR DEL TESORO	▲■●	1.350
EPI-BLAS (Barrio Sésamo)	▲■●	1.350
VAMOS A CONTAR (Barrio Sésamo)	▲■●	1.350
LAS TORTUGAS NINJA (La Vuelta al Mundo)	▲■●	1.350
DESCUBRE 1 (5 a 8 años)	▲■●	1.350
DESCUBRE 2 (6 a 9 años)	▲■●	1.350
DESCUBRE 3 (7 a 11 años)	▲■●	1.350

COLECCION DE BOLSILLO



TITULO	FORMATOS
STAR GOOZE	▲ ●
STAR RAY	●
HIGHWAY PATROL II	●
SUPERSKI	●
QUADRALIEN	▲ ●
BRIX 2	●
STAR BLAZE	▲

TITULO	FORMATOS
FIGHTER MISSION	▲
PROSPECTOR	▲
HATE	▲
LAS VEGAS	▲ ▼
FROST BYTE	▲ ▼
SPACE STATION	▲ ▼
WAR ZONE	▲ ▼
5th GEAR	▲ ▼

TITULO	FORMATOS
ICE HOCKEY	▲ ▼
SLAYER	▲ ▼
STEEL	▲ ▼
SECONDS OUT	▼
HOTSHOT	▼
FOOTBALL MANAGER	▼
KARTING GRAND PRIX	▼

OFERTA USUARIOS ATARI ST/STE

TITULO	TITULO	TITULO
SEA, SOFT & SUN (Pack)	BEAST BUSTER	BABAYAGA
BARGON ATTACK	JUEGOS DE GUERRA (Pack)	ABRACADABRA
POWER PACK (Pack)	FUTBOL CRAZY (Pack)	CHESS CHAMPION 2175
F-16 COMBAT PILOT	JOHN BARNES FOOTBALL	DEUTEROS
WORLD CLASS RUGBY	R-TYPE II	SUPERSKI II
HUNTER	GOLF	A.G.E.
WRECKERS	FACE-OFF	CAPERUCITA ROJA
FASCINATION	KILLER BALL	



SUPEROFERTA AMSTRAD DISC CPC

TITULO	TITULO	TITULO	TITULO
SUPERMAN	FOOTBALL MANAGER WORLD CUP	LONE WOLF	CRETA 1941
RALLY CROSS	BEVERLY HILLS	WORLD CLASS RUGBY	NO EXIT
BUFALO BILL'S	OPERA SUPERSPORTS (Pack)	EXTREME	CLASSIC GAMES (Pack)
VULCAN	KICK OFF I		
MANCHESTER UNITED	KICK OFF II		
LOOPZ	EL LIBRO DE LA SELVA		
MANCHESTER U. EUROPE	FOOTBALL MANAGER II		
W. CH. SQUASH	LUCKY LUKE		

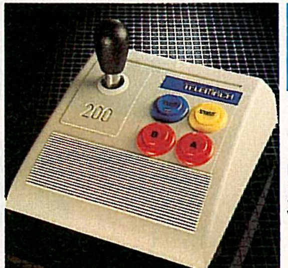
1 800.-
2 1.500.-
3 2.100.-

HAZ TU PEDIDO CON SOLO MOVER UN DEDO

(91) 611 65 83

HORARIO: DE 11 A 2 Y DE 5 A 8

RIGUROSO ORDEN DE RECEPCION. OFERTA LIMITADA A EXISTENCIAS.



TELEMACH

P.V.P. **6.600** PTA.

Una palanca como la de las máquinas de monedas. Sin duda, lo más duro y potente del mundo de los joysticks. Versiones para: PC (15 PINES) MEGA DRIVE STANDARD (9 PINES) NINTENDO Y SUPERNINTENDO

COMPETITION PRO

SEGA MEGADRIVE

P.V.P. **3.600** PTA.



TURBO FUEGO
SLOW MOTION (2 VELOCIDADES)

GAME COMMANDER

SUPER NINTENDO



Ideal para la ejecución de golpes adicionales en Street Fighter II

P.V.P. **5.600** PTA.

AUTO FUEGO • TURBO FUEGO • SLOW MOTION (2 VELOCIDADES)



Av. Petróleo, s/n, nave 10
Pol. Ind. S. José de Valderas
Tel. (91) 611 65 83 • Fax (91) 612 26 07
28925 (ALCORCON) MADRID

CUPON DE PEDIDO

Nº DE SOCIO ______ NUEVO ☐
NOMBRE ______ EDAD ______
APELLIDOS ______
DIRECCION ______
POBLACION ______ PROVINCIA ______
CODIGO POSTAL ______ TELEFONO ______

FORMA DE PAGO: CONTRAREEMBOLSO. NO ENVIES DINERO AHORA. SJ - IV - 3

TITULO	FORMATO	PRECIO
GASTOS DE ENVIO		250
TOTAL		

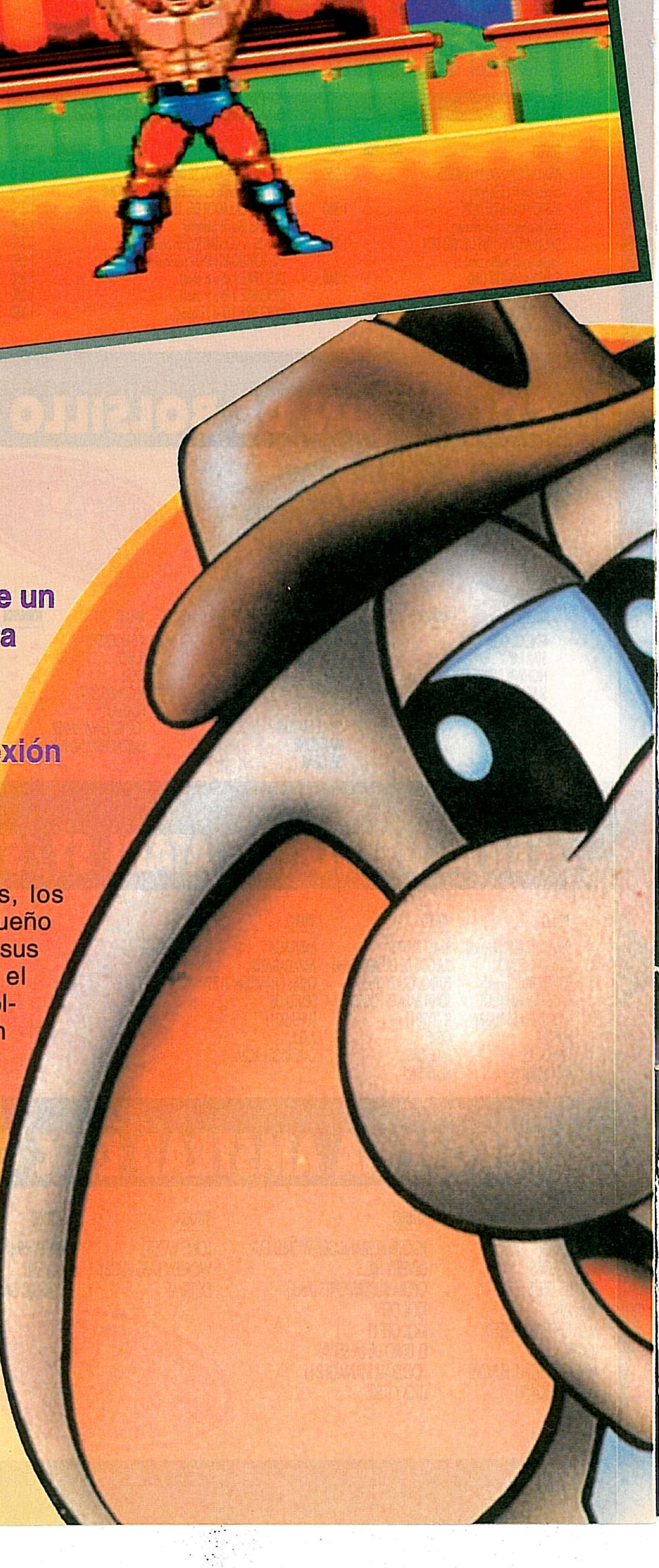


Mega Drive: arcade

ROLO TO THE RESCUE

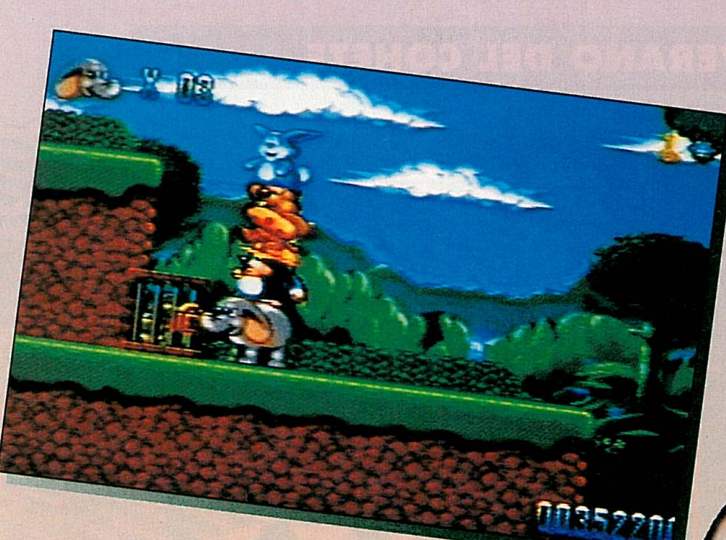
El sucesor de Dumbo

Canciones infantiles, relatos clásicos y la originalidad de un juego con más valores de los que, a simple vista, pudiera parecer, se unen en este cartucho que no debe pasar desapercibido. A través de una serie de pantallas que combinan todas las variantes del arcade, incluso la reflexión y las plataformas, obtenemos piezas de un puzzle que debemos completar para terminar el programa.

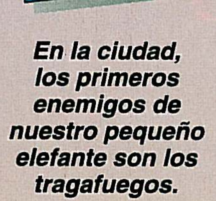


Todos conocemos aquella popular canción que evoca al elefante que se columpia en la tela de una araña; también sabemos de las aventuras de Dumbo, el primer elefante que tuvo la posibilidad de volar gracias a sus grandes orejas. Rolo es una combinación de ambos, con retoques inspirados en Indiana Jones. Así, el sombrero que luce, recuerda al del héroe de Spielberg; sus orejas a las de Dumbo, y su facilidad para trepar por los árboles, entra de lleno en la ortodoxia del liviano paquidermo de los versos infantiles.
El caso es que un malvado con levita y sombrero de copa, ha raptado a los animales para que se luzcan en su circo y, según parece, su debilidad son los conejos, las ardillas, los castores y los topos. El pequeño Rolo, destinado a ser otra de sus víctimas, se rebela e inicia el rescate y, para ello, debe golpear al perverso McSmiley en cada uno de los trozos del puzzle, para quitarle la llave que permite abrir la jaula donde están capturados el resto de los prisioneros.
Para cumplir su misión, nuestro elefante está dotado de un salto prodigioso, comparado con los de su especie, y cuenta con diversas ayudas. Lo más importante es que, en cada una de las fases, libere a





A Rolo le pueden acompañar hasta tres de sus amigos. Tú eliges la opción de que le sigan o se monten sobre su lomo.

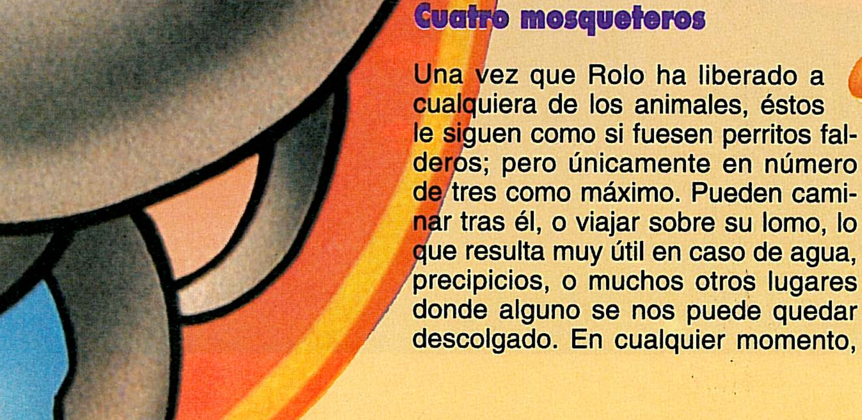


En la ciudad, los primeros enemigos de nuestro pequeño elefante son los tragafuegos.

todos los animales, para obtener una pieza más del mapa final; y que busque por cada una de las pantallas la existencia de otros fragmentos que, usualmente, suelen estar en lugares elevados o recónditos. Después, basta con ir al transportador de salida para continuar la aventura.

Cuatro mosqueteros

Una vez que Rolo ha liberado a cualquiera de los animales, éstos le siguen como si fuesen perritos falderos; pero únicamente en número de tres como máximo. Pueden caminar tras él, o viajar sobre su lomo, lo que resulta muy útil en caso de agua, precipicios, o muchos otros lugares donde alguno se nos puede quedar descolgado. En cualquier momento,



LOS AMIGOS

Ardilla
Trepa por algunos riscos y es muy útil para alcanzar ciertas plataformas u objetos que se encuentran a una altura inaccesible para el elefante.



Castor
Se pasa el tiempo dormido, pero es útil en el agua gracias a sus flotadores; trae almadías o, simplemente, llega de una forma fácil a la otra orilla.





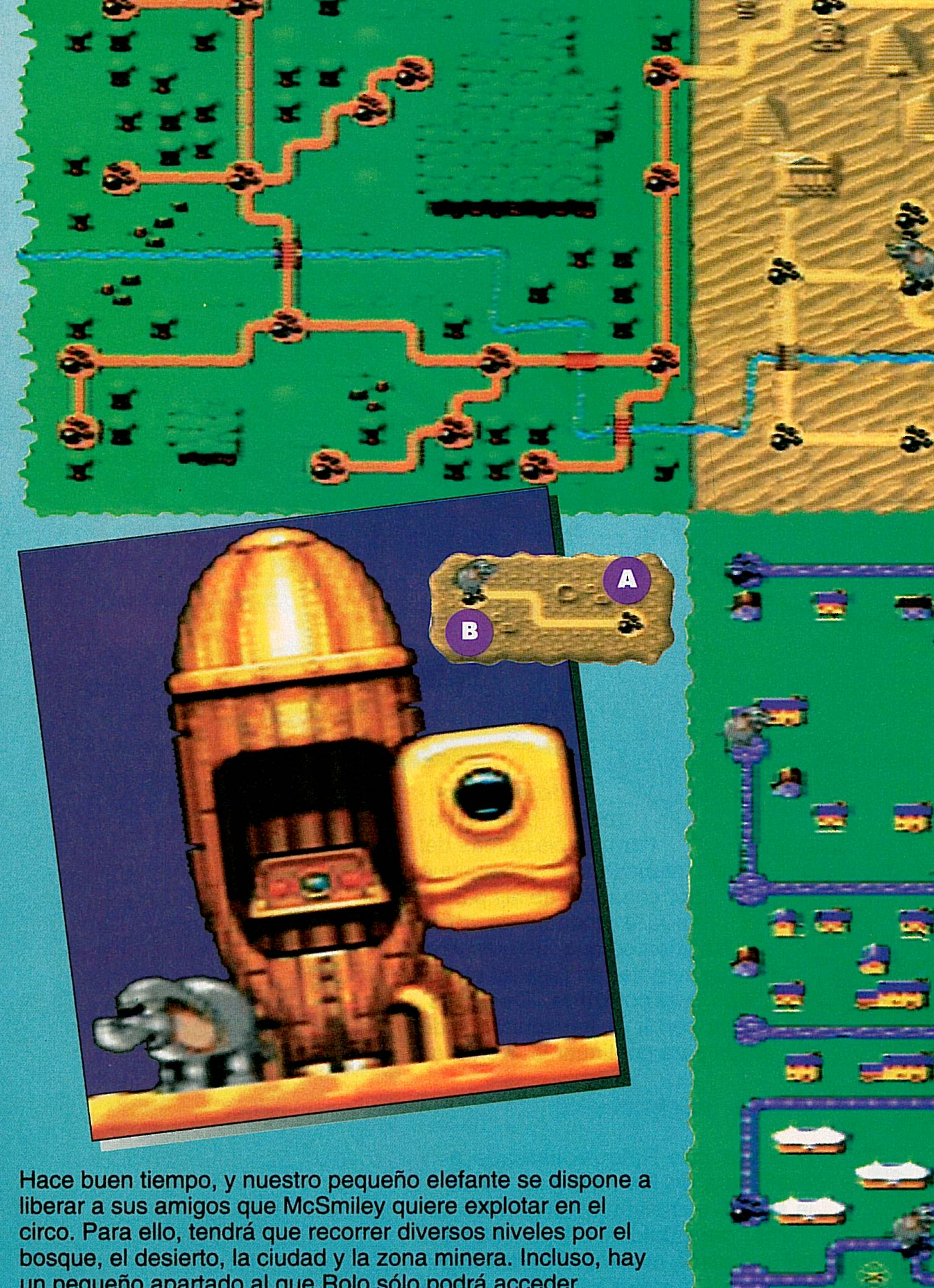
Conejo
Salta y salta sin cesar de forma prodigiosa. Ten cuidado al utilizarlo, porque no sabe caminar, lo que representa un obstáculo en algunas pantallas.

Topo
Puede hacer un túnel en las rocas de un color más oscuro. Sirve para recoger objetos al otro lado, o para que pase Rolo tras haber encogido en la lavadora.



En pantalla

EL VERANO DEL COHETE



Hace buen tiempo, y nuestro pequeño elefante se dispone a liberar a sus amigos que McSmiley quiere explotar en el circo. Para ello, tendrá que recorrer diversos niveles por el bosque, el desierto, la ciudad y la zona minera. Incluso, hay un pequeño apartado al que Rolo sólo podrá acceder gracias a un cohete. Aprovecha las ventajas de los conejos, castores y topos para culminar con éxito tu misión.



Todos los enemigos están reunidos arriba. Si Rolo bebe una gaseosa, consigue tres disparos.

podemos dejar aparcado a Rolo, continuar con alguno de sus otros compañeros, y así alcanzar sitios inaccesibles para el pequeño elefante. Gracias a ellos, conseguiremos completar las cuatro fases del juego: el bosque, el desierto, los cañones y el mundo circense. A medida que se avanza, aparecen fragmentos de un quinto terreno, que complica el juego y lo hace más completo. Sólo cuando Rolo haya liberado a todos los animales y reunido la totalidad de las piezas, podrá regresar a su casa.

Cuando te enfrentes a una pantalla excesivamente complicada, al final de la misma, te esperará una pantalla de bonos en la que conseguirás puntos o vidas extra. La dificultad aumenta cuanto mayor sea el número de puntos que se concede. Cuando Rolo completa una fase, su huella aparecerá en el mapa.

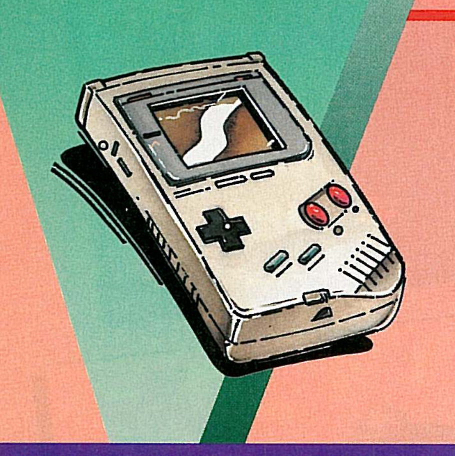
Lo que no consigas con el elefante, siempre puede llevarse a cabo con alguno de los animales liberados

Trampas y trompas

Hay doce enemigos distintos, aparte de los obstáculos naturales y los guardianes de cada fase: trabajadores en el circo de McSmiley, que son sus mejores aliados y nuestros más encarnizados rivales. Sobre todos ellos hay que saltar en su parte superior para eliminarlos. En el caso de los últimos, cada vez son mayores los golpes que debemos darles. Empezamos con cuatro, y se incrementan en progresión aritmética. De todas formas, siguen una rutina y, una vez aprendida, todo depende de nuestra habilidad.

En el apartado técnico, se aprecia la calidad del sello de **Electronic Arts**. Los efectos sonoros evocan lo que de verdad sucede en la pantalla, y las melodías proporcionan un buen estado de ánimo. Los scrolls de fondo aportan credibilidad al juego. Por último, los movimientos de los personajes son muy agradecidos. Casi todo es encantador y digno de un clásico de Disney en dibujos animados.

MERCEDES GARCIA

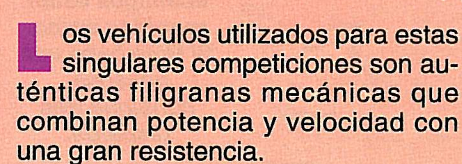


Game Boy: deportivo

SUPER OFF ROAD

¡Cuidado con la gravilla!

Los simuladores automovilísticos constituyen una de las vetas más ricas dentro del mundo de los videojuegos. Una de las especialidades más prolijas en cartuchos para consolas son las carreras sobre tierra. Potentes furgonetas de grandes neumáticos compiten en pistas donde la gravilla dificulta el control del volante. El objetivo nunca varía: correr más que nadie, obtener dinero por los triunfos y mejorar las prestaciones de nuestro vehículo.



Los vehículos utilizados para estas singulares competiciones son auténticas filigranas mecánicas que combinan potencia y velocidad con una gran resistencia.

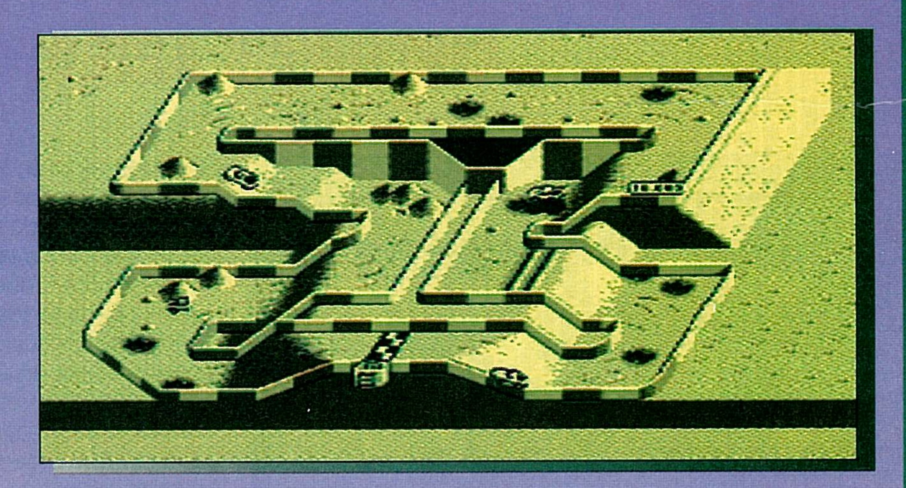
En el juego que nos ocupa, las características técnicas de las máquinas –amortiguadores, potenciadores de velocidad y reprís, mejores neumáticos y nitro-propulsores–, dependen directamente de nuestra pericia al volante. Cuanto más y mejor corramos en cada prueba, mayor cantidad de dinero obtendremos para adquirir repuestos de garantía en la tienda de accesorios.

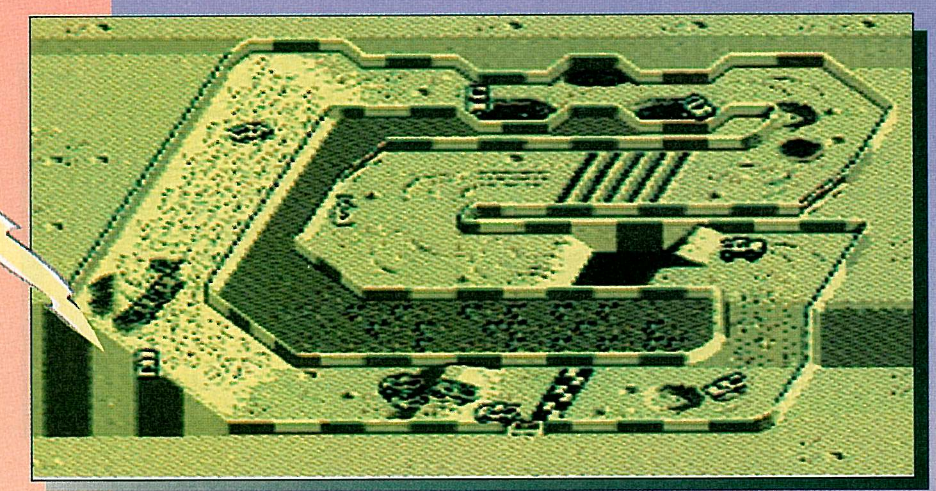
La diferencia entre la furgoneta convencional que el juego pone a nuestra disposición y la máquina perfeccionada con la ayuda de los repuestos, es como un paseo en tranvía y

CIRCUITOS CERRADOS Y CRUCES

CIRCUITOS CERRADOS

La principal característica de estos circuitos es que todo el recorrido tiene vallas protectoras que impiden que los vehículos se salgan fuera de los límites o cojan un camino equivocado. La mejor estrategia es sacar un poco de ventaja –utilizando los nitro propulsores– para evitar los siempre perjudiciales choques con los otros pilotos. Dicha táctica adquiere especial sentido en este circuito, por las estrechas dimensiones de sus carriles.

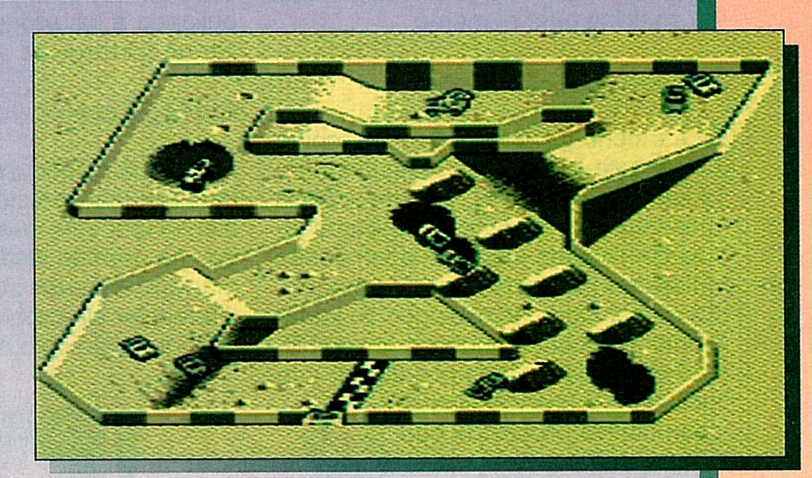


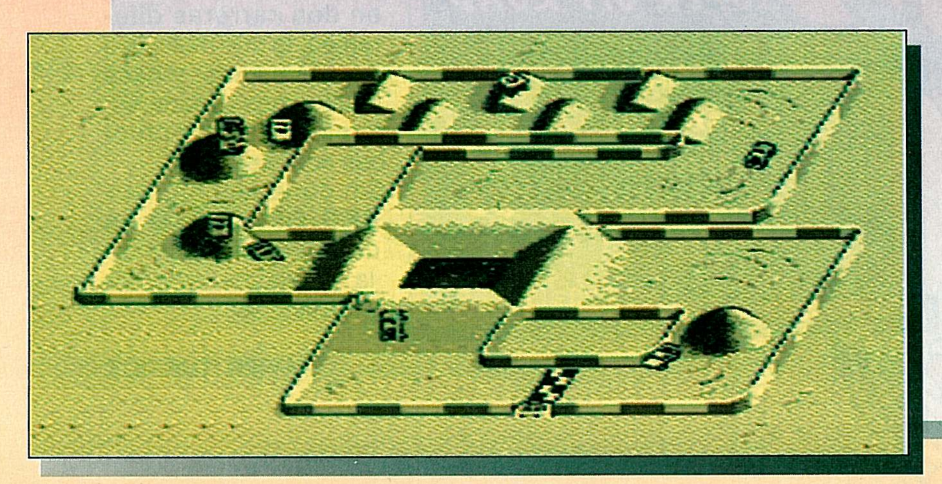


Si bien es cierto que los circuitos cerrados son los más asequibles de todos, no por ello están exentos de dificultades que pondrán a prueba nuestros reflejos al volante. Este recorrido destaca por la rapidez que adquieren los vehículos; sin embargo, los charcos situados en su parte superior se convierten en un obstáculo que nos hará perder un tiempo precioso en caso de no tomar las debidas precauciones. Para salvarlos deberemos mantener el pulso firme y conducir por el centro de la carretera: cualquier despiste hará que suframos las inclemencias del líquido elemento.

CIRCUITOS CON CRUCES

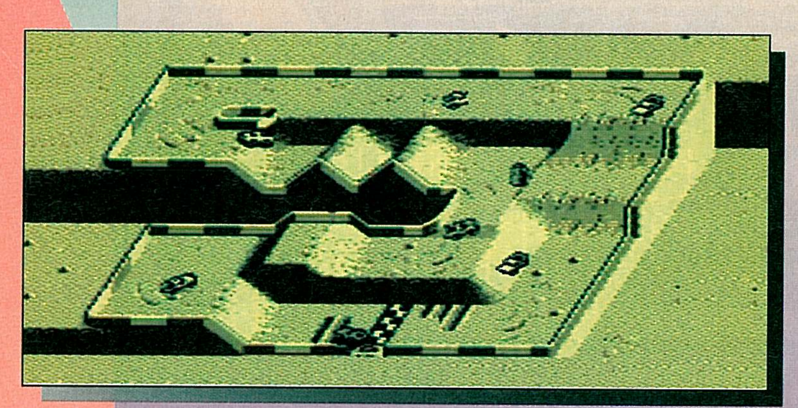
Perdonad la perogrullada si definimos a estos circuitos como aquellos en los que la carretera sufre una intersección en la que confluyen dos tramos diferentes. Los cruces pueden ser en cruz o en equis. En ambos casos el principal problema estriba en que tomemos una dirección equivocada, lo que suele ocurrir cuando colisionamos con algún vehículo retrasado que, tras el impacto, nos obligará a meternos, sin que podamos evitarlo, en la dirección errónea. Para evitarlo, no se debe sacar excesiva ventaja a los pilotos rivales; de esta manera, podemos evitar la coincidencia en la intersección del camino.





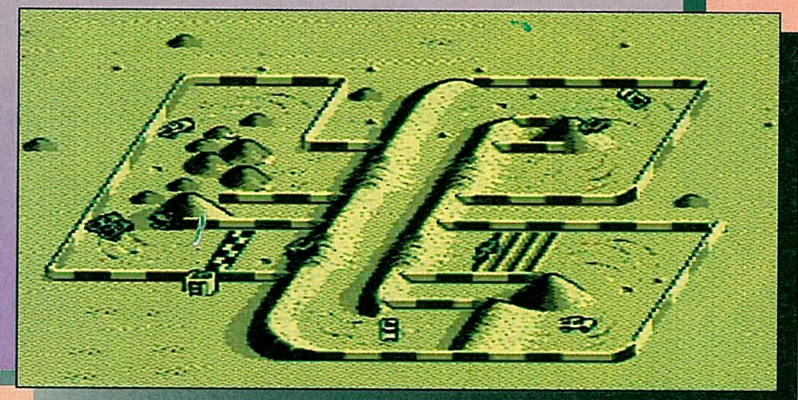
Este recorrido combina las características mencionadas en el circuito anterior con la dificultad adicional del foso central que desvía la trayectoria de los todo terreno. Para finalizar con éxito este tramo, estamos obligados a cruzar el obstáculo a gran velocidad. En el caso de llegar hasta él escasos de fuerzas, el coche perderá mucho tiempo en remontar su pendiente, con la pérdida correspondiente de la inercia. Además, quedaremos expuestos a las colisiones.

CIRCUITOS ABIERTOS



Sin duda alguna, los recorridos abiertos son los más complicados de todos, ya que parte del circuito carece de barreras protectoras lo que hace necesario maximizar las precauciones para no salirse de los límites. Cuando esto suceda, nos veremos obligados a retroceder hasta el punto donde desviamos nuestra trayectoria, con el inconveniente añadido de que el cartucho no contabiliza esa vuelta.
Conviene asegurarse de no dejar un solo milímetro de la pista sin recorrer, aún a costa de adquirir una velocidad menor.

Merece especial mención el recorrido de la derecha, porque, a la dificultad de la inexistencia de vallas, hay que sumar un doble cruce. Evitar la colisión con los adversarios se convierte en una tarea prácticamente imposible. Debes reducir la velocidad para no salirte de la pista, y prestar una especial atención a las proximidades de las intersecciones, donde tendrás que acelerar súbitamente. Si logras finalizar este tramo en la primera posición, puedes presumir de ser un auténtico as del volantte.



un a carrera de vértigo con exigencias de pastillas para el mareo.

Variaciones técnicas

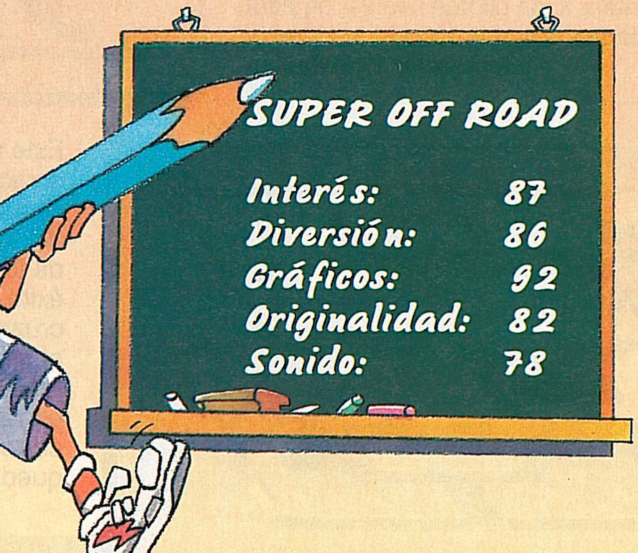
El cartucho de ***Game Boy*** ha tenido un respeto literal a las directrices originales del programa, pero un análisis más detallado permite encontrar algunas diferencias respecto a versiones anteriores para ordenador y consolas. En primer lugar, en el bloque de variaciones se pueden anotar la imposibilidad de canjear vidas por dinero y la inclusión de una clasificación acumulativa de pilotos que abarca toda la temporada. En el segundo bloque se incluyen las modificaciones técnicas que se han realizado para adaptar el juego teniendo en cuenta tanto el pequeño tamaño de la consola como sus características de visualización en monocromo. Las primeras impiden reproducir cada circuito en una sola pantalla, lo que ha obligado a los programadores a utilizar un conseguido *scroll.*

Calidad monocroma

Por lo que respecta al color, se ha optado por una solución salomónica. Si bien el tono gris que lucen los enemigos no permite distinguir de ninguna manera unos de otros, sí podemos diferenciar sin problemas a la camioneta que está bajo nuestro control.

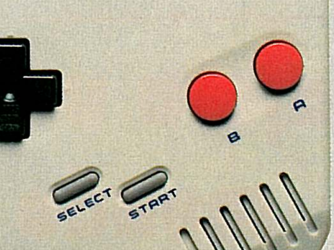
Por último, significar que el trazado de los muchos circuitos que presenta este magnífico juego, recoge con fidelidad los recorridos originales utilizados en la versión para ordenador ,en la que está basado, aunque los diseñadores del cartucho para la pequeña de las NINTENDO han introducido importantes variaciones en muchos de ellos, con resultados generalmente acertados.
Lo que sí se ha mantenido invariable ha sido el tránsito de los numerosos vehículos por la pista. Los pilotos pueden conducir sus coches en ambas direcciones y en dos carreras diferentes, lo que multiplica las alternativas y hace mucho más variada esta modalidad de pruebas sobre arena.
Sin duda alguna, **SUPER OFF ROAD** es una pequeña joya de la simulación automovilística.

JAVIER ITURRIOZ



A LA DE UNA...







Todo un GAMEBOY.
Una portátil única.
El fenómeno de los 90...
¡¡Ahora por sólo **8.595** Pts!!
IVA incluído. *

* Este Pack incluye: Consola GAMEBOY y 4 pilas.

A LA DE DOS...

Un Pack con dos fenómenos de los videojuegos:
GAMEBOY a todo plan – con auriculares, pilas y cable Game Link –, más el TETRIS, el rompecabezas más jugado de todos los tiempos en el mundo entero.
11.200 Pts IVA incluído.

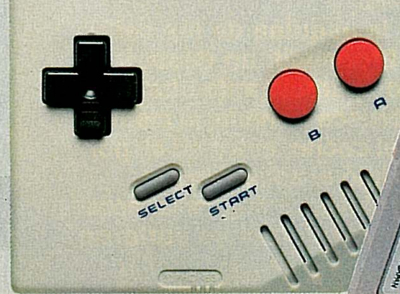
Y A LA DE TRES !!!

¿Quieres más? Pues apúntate al NUEVO PACK:
GAMEBOY más TETRIS más SUPER MARIO LAND. Toda la Super Diversión multiplicada por dos. ¡Vaya trío!
14.995 Pts IVA incluído. *

* Este Pack incluye: Consola GAMEBOY, Tetris, Super Mario Land, auriculares stereo, 4 pilas y cable Game Link.

GAMEBOY™ Nintendo®

ERES UN FENÓMENO

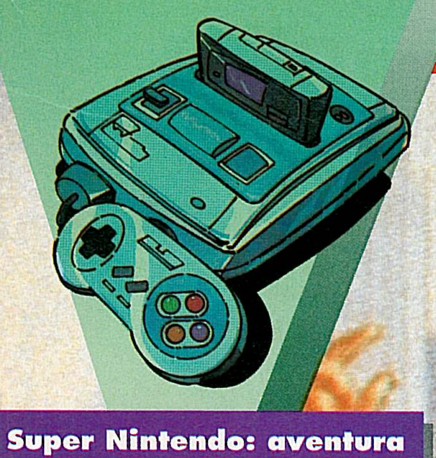






ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41





Super Nintendo: aventura

ANOTHER WORLD

Viaje a un mundo desconocido

En una lluviosa noche de Noviembre, un renombrado físico nuclear, llamado Lester Knight Chaykin, se dirigía en su flamante coche hacia su laboratorio secreto. Estaba a punto de hacer el descubrimiento de su vida. Por fin iba a conseguir controlar la transmutación de materias orgánicas. Pero algo se interpuso en su camino.

Poco a poco, pero con gran estruendo, la tormenta eléctrica se aproximaba a un lugar clave: el generador eléctrico. Una fuerte explosión desencadenó extraños fenómenos físicos que precipitaron al científico a otra dimensión.

Al mismo tiempo que conducía, muy por encima del límite de velocidad permitido, iba escribiendo, con pulso tembloroso, complicadas ecuaciones y logaritmos neperianos prácticamente irrealizables.

Al doblar la esquina de las calles Wilson y Stonebed, un destartalado edificio apareció ante sus ojos. Tras una brusca frenada, el científico salió del coche, entró en el portal y se dirigió al ascensor.

Cuando el elevador llegó a la tercera planta, las puertas se abrieron



de par en par emitiendo un suave chirrido, y dejaron ver un tétrico pasillo, iluminado por una polvorienta bombilla.
Entre todas las viejas puertas de roble que había a ambos lados, una llamaba poderosamente la atención a causa de su grosor y, sobre todo, por la extraña cerradura que poseía.
Lester se aproximó a un teclado numérico, instalado en la parte derecha de la puerta, e introdujo una clave. Acto seguido, ésta se abrió sola como por arte de magia.
Miles de luces multicolores comenzaron a brillar de forma intermitente, y una sensual y femenina voz informática empezó a transmitir a nuestro protagonista unas cuantas instrucciones.
Una vez dentro del laboratorio, encendió su moderno ordenador y ejecutó el programa que tanto había estado esperando.
Mientras éste se cargaba en la memoria, Lester cogió una lata de refresco y remojó su gaznate.
Todo iba perfecto hasta que un rayo de la tormenta, cada vez más cercana, hizo impacto en el generador eléctrico, y una increíble corriente de millones de gigawatios impactó en la misma red a la que estaba conectado el ordenador.
Lo último que nuestro protagonista logra recordar es una fuerte explosión, y un fogonazo cegador.
Nada más abrir los ojos se vió inmerso en un extraño mundo azulado que le rodeaba en todo su esplendor.
Extrañas construcciones y una vegetación que nunca antes había presenciado, pasaban por su vista como si de una película de ciencia-ficción se tratase.
La rápida mente de Lester comenzó a funcionar de forma lógica:
"El cortocircuito que azotó el laboratorio hizo que mi experimento se saliese de las fronteras que tenía programadas y, por lo tanto, no sólo transportó a este mundo la memoria interna del ordenador, sino también a todo lo que estaba a su alrededor, incluido a su propio creador, yo".
Una gota de sudor frío recorrió su frente. Todos los conocimientos que había adquirido en la universidad sobre física cuántica no le iban a servir absolutamente de nada. Sólo el instinto de supervivencia iba a darle alguna oportunidad de vivir en aquel inhóspito lugar.
Aquí da comienzo uno de los juegos más interesantes jamás diseñado, tanto desde el punto de vista argumental como en el puramente técnico. En este sentido, utiliza gráficos poligonales con un movimiento digno de un galardón. El sonido introduce totalmente al jugador en el desarrollo del programa. Mención aparte merecen las secuencias cinematográficas que hay entre fase y fase, y en la de presentación. Sin duda, de lo mejorcito comercializado hasta ahora para *Super Nintendo.*

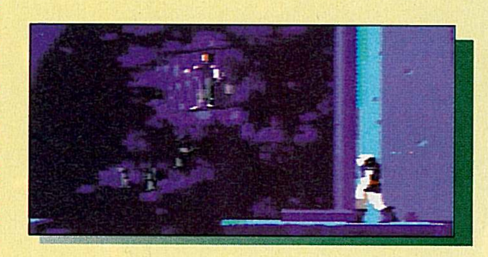
CARLOS FELIPE MATEOS

NIVELES A

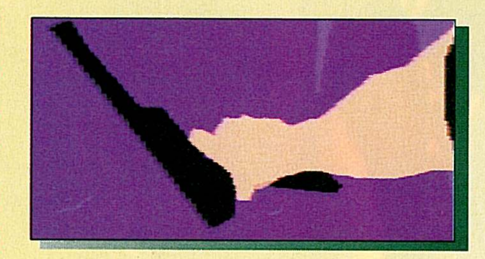
La desesperada lucha de Lester Kinght por sobrevivir en el mundo informático que accidentalmente ha creado se desarrolla a través de quince niveles. En el primero de ellos, el maltrecho físico se verá acosado por un león. En el instante preciso en que sus piernas no pueden soportar la persecución del animal, dos cazadores abaten a la fiera. Sin tiempo siquiera para mostrar agradecimiento, observa atónito como sus salvadores le recluyen en una oscura celda, en la que también está encerrado un gigante alienígena de tez blanquecina. Él será tu compañero de aventura; de vuestra coordinación dependerá el éxito de la misión. Para ayudaros, os ofrecemos las claves del resto de los niveles y pequeños consejos para salvar las partes más comprometidas de cada uno de ellos.

Nivel 2: Clave HTDC

■ Para escapar de la celda en que estás metido, balancéate en ella hasta que el cable que la sujeta ceda.



■ Coge la pistola del soldado aplastado por la jaula. Es imprescindible para el desarrollo del juego.



Nivel 3: Clave CLLD

■ La clave para llegar al final de este nivel es: izquierda hasta el final, derecha hasta el final, derecha hasta el final, e izquierda, hasta un hueco en el suelo por el que has de lanzarte.

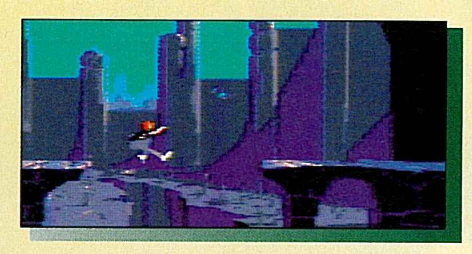


Nivel 4: Clave LBKG

■ Recarga la pistola en el pequeño habitáculo que hay a la izquierda.



■ Al llegar a un precipicio, salta desde el borde y caerás en una plataforma.

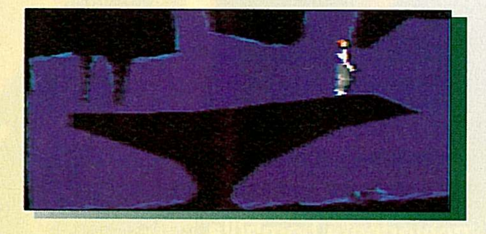


■ Utiliza un disparo a la máxima potencia para abrir un hueco en la pared y pasar a través de él.

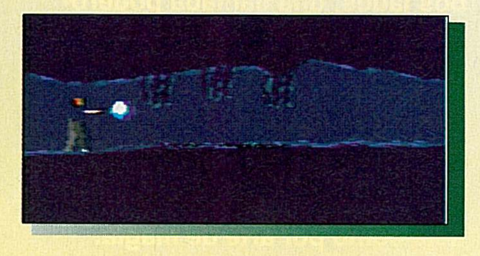


Nivel 5: Clave XDDJ

■ Dirígete hacia la parte más profunda de la cueva y camina hacia la derecha.

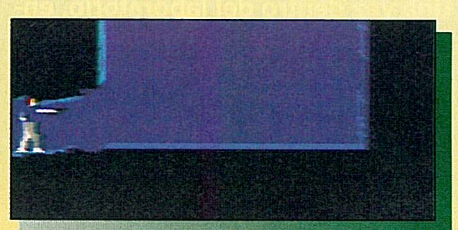


■ Ten cuidado con los tentáculos del techo y las bocas que hay en el suelo.



Nivel 6: Clave FXLC

■ Rompe la puerta de esta habitación para dejar pasar el agua que más tarde liberarás.

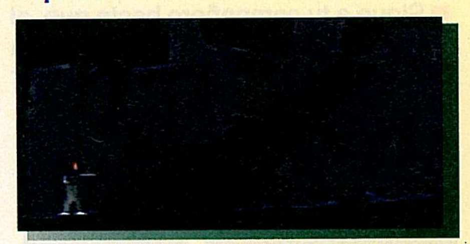


■ Escala por las estalactitas para llegar al otro lado de la cueva.

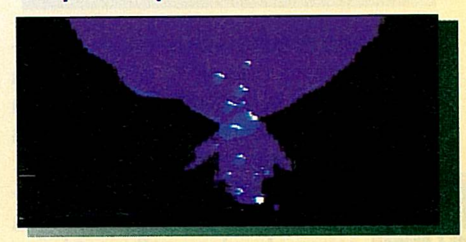


Nivel 7: Clave KRFK

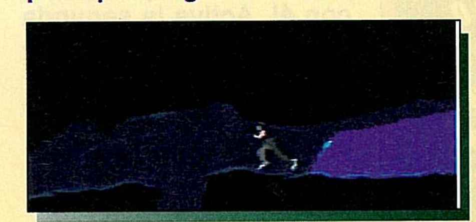
■ Usa un rayo de máxima potencia para derribar el bloque de piedra y utilízalo como rampa hacia la zona superior.



■ Dirígete a la derecha hasta llegar a un cubil enorme, repleto de agua, y rompe el soporte inferior.



■ Corre lo más rápido que puedas para que el agua no te arrastre.

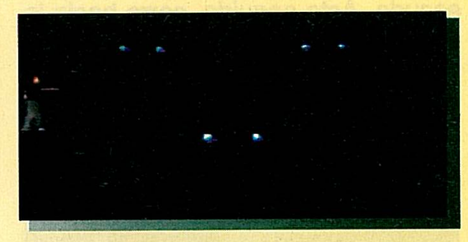


Nivel 8: Clave KLFB

■ Un soldado te golpeará y perderás el arma, pero una patada hará que te suelte y recupererarás la pistola.

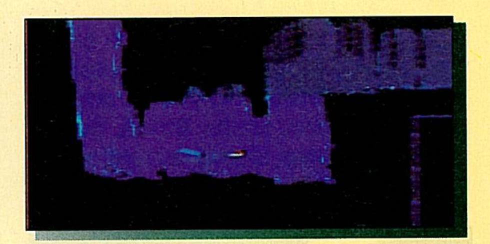


■ Si cortas el cable de la lámpara, permitirás a tu compañero seguir su camino, porque la piedra que le impedía el paso desaparece.



Nivel 9: Clave TTCT

■ Sumérgete hasta dos pantallas más abajo y encontrarás un cable de energía, que deberás cortar con un disparo.

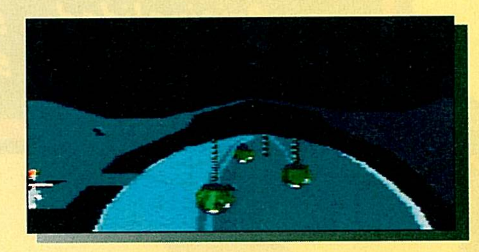


Nivel 10: Clave HRTB

■ Recarga la pistola en la habitación superior.



■ Espera hasta ver el reflejo de un guardia en la lámpara más grande. Entonces dispara al cable.

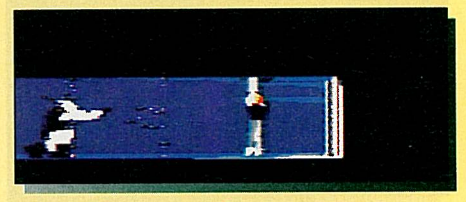


Nivel 11: Clave BRTO

■ Cuando llegues a esta especie de cúpula, destruye cuanto antes la puerta de la derecha y corre tanto como puedas.

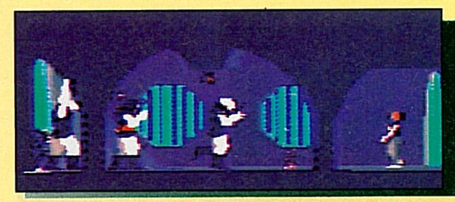


■ Cuando parezca que no hay salida y pienses que es el fin, tu amigo alienígena te sacará del apuro.



Nivel 12: Clave TFBB

■ Prepara una emboscada, entrando cada uno de los protagonistas por un lado del edificio.



■ Deja que tu compañero te lance hacia el otro lado del edificio.



Nivel 13: Clave TXHF

■ Dirígete lo máximo que puedas a la izquierda y conseguirás atrapar a uno de los extraños seres. No lo mates. Acércate a él y apúntale con la pistola. El cerrará las puertas y, sin saberlo, te habrá ayudado.



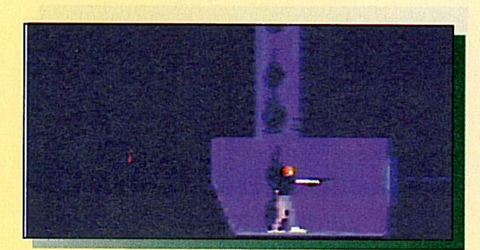
NIVELES ANOTHER WORLD

■ Sube por las escaleras y sitúate en la parte derecha de la pantalla. Activa un escudo y rompe la puerta. No mates al soldado hasta que haya lanzado cuatro granadas. Después, acaba con él.



■ Baja por el teletransportador dos pantallas para llegar a una habitación diminuta con un cable.

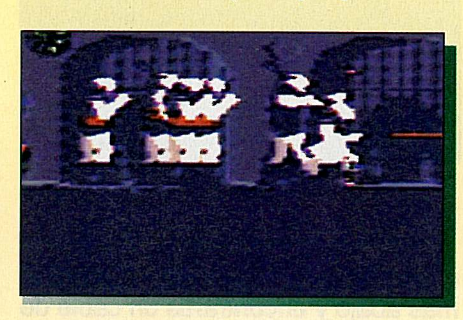
■ Rompe el cable de energía con un certero disparo y vuelve por donde has venido.



■ Tírate por el agujero creado por las granadas y corre hacia la derecha. Dos pantallas más adelante, salta un hueco que hay en el suelo y baja una palanca que se halla en la pared.



■ Lánzate por el hueco y activa un escudo. Acto seguido, corre hacia la derecha lo más rápido que puedas.



Nivel 14: Clave CKJL

■ Sigue esta secuencia: Pulsa el botón, abajo, pulsa, abajo, izquierda, pulsa, izquierda dos veces, arriba, pulsa, derecha, pulsa, arriba, pulsa, izquierda, pulsa, derecha, abajo, derecha y pulsa.

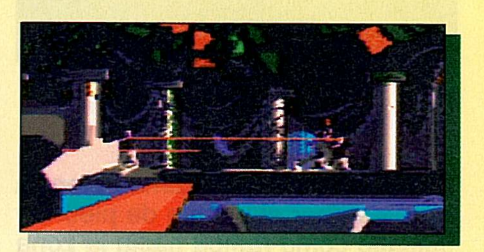


ANOTHER WORLD

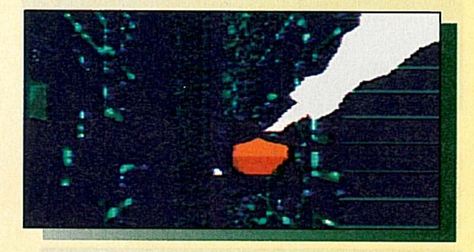
Interés:	90
Diversión:	93
Gráficos:	92
Originalidad:	90
Sonido:	93

Nivel 15: Clave LFCK

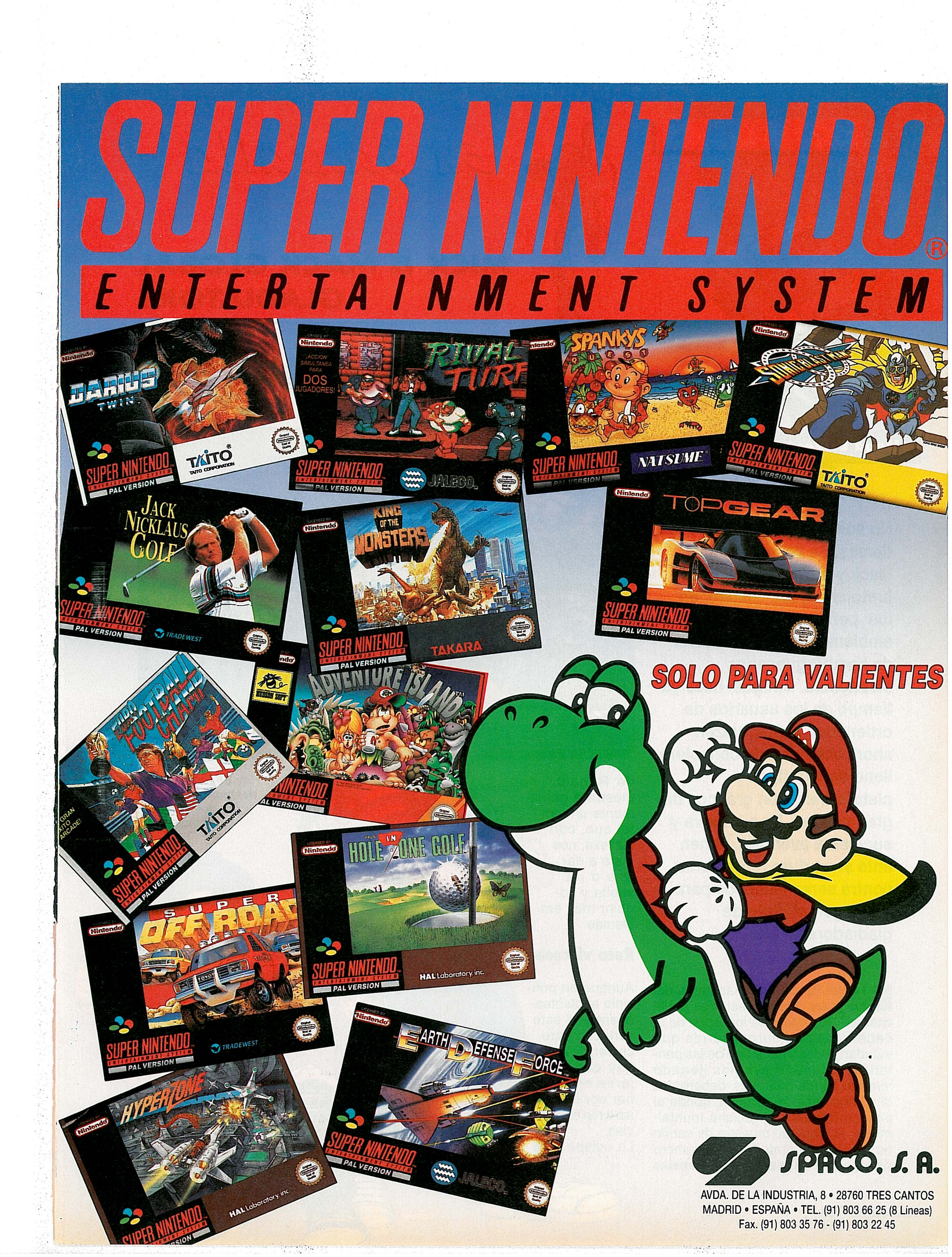
■ Avanza constantemente hacia la derecha, disparando a diestro y siniestro.



■ Sigue a tu compañero hasta que, al pasar por un puente, un disparo haga que caigas al abismo. No te alarmes; una mano salvadora te rescatará.



■ La mano resulta ser la de un soldado adversario que está dispuesto a matarte, pero la valiente intervención de tu robusto amigo te dará una oportunidad de vivir. Arrástrate hacia las palancas y presiona la primera cuando el guardia esté pasando bajo un agujero que hay en el techo, y acabarás con él. Activa la segunda palanca y se abrirá un teletransportador. Dirígete hacia él y escaparás de este mundo caótico.


SUPER NINTENDO®
ENTERTAINMENT SYSTEM
SOLO PARA VALIENTES
SPACO, S. A.
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. (91) 803 66 25 (8 Líneas)
Fax. (91) 803 35 76 - (91) 803 22 45



En pantalla



Mega Drive: arcade

MICK & MACK GLOBAL GLADIATORS

Marca registrada

No son muchachos como los demás. Se llaman Mick y Mack y se han convertido, junto al payaso Ronald, en los personajes emblemáticos de la cadena de hamburgueserías Macdonald. Amigos hace ya tiempo de los usuarios de ordenador, protagonizan ahora este arcade consolero lleno de logotipos y plataformas, con gráficos de gran calidad. En su nueva y suculenta aventura, tienen ante sí un duro reto: luchar contra seres viscosos para conseguir el título de gladiadores.

El objetivo de todas las fases del juego es recoger –astucias publicitarias– los múltiples logotipos de la cadena de hamburgueserías que inundan todas y cada una de las pantallas. Cuando hayamos llenado nuestro zurrón con ellas, deberemos dirigirnos hacia la derecha, donde el payaso Ronald nos recibirá triunfalmente. Aunque su muestra de cariño no es del todo gratuíta. Si el número de logotipos no satisface las ansias de Ronald, nos mostrará gentilmente un cartel que, con sutileza, nos insta a dar media vuelta y adquirir más emblemas.

Reto viscoso

Aunque en principio el planteamiento de este cartucho parece sencillo, no hay que dejarse engañar por las apariencias.
La odisea

Es fundamental desplazarse por los árboles como un auténtico simio.



comienza en un pegajoso mundo lleno de viscosos seres, máquinas asesinas y pozos que contienen espesas sustancias, no identificadas pero muy peligrosas, en las que caer una sola vez puede resultar, en cuestión de segundos, fatal para nuestra integridad física.

Tras superar la primera fase, un denso y sombrío bosque, contaminado por la polución, se convierte en el centro de la aventura y obliga a nuestros héroes a desplazarse por las ramas de los árboles -como auténticos simios saltarines- para continuar el camino, que desde luego no será de rosas.

Guardar el equlibrio no es la única complicación: escondidas tras las hojas, juguetonas ardillas y criaturas no estudiadas aún, tienen a su cargo la malévola tarea de dificultar nuestro paso con todas sus fuerzas. En honor a la verdad, hay que afirmar que cumplen su cometido con un alto grado de eficacia. No dudarán un instante en arrojar todas las nueces que se encuentren a su alcance. De esta manera, Mick y Mack han de soportar un auténtico bombardeo de proyectiles en forma de hirientes frutos secos.

En la siguiente fase, la aventura se convierte en una labor no apta para los que sufren vértigo. Nuestros héroes se desplazan por los andamios de un típico edificio en construcción, escenario que empieza a ser un requisito obligatorio para cualquier arcade de plataformas que se precie.

Entre las distintas fases con las que cuenta el juego, destaca por su brillante realización gráfica el mundo helado, con resbaladizas superficies que sirven de pista de patinaje a una manada de osos polares que pasean a su antojo por toda la pantalla.

A lo largo de nuestro camino, deberemos hacer más de un alto para recoger algunos corazones que están repartidos por la pantalla. Este símbolo de vida ejerce un efecto beneficioso, ya que devuelve la energía perdida. Suelen encontrarse en lugares inaccesibles a primera vista, pero es posible llegar hasta ellos ayudándonos

El bosque resulta ser un peligroso lugar para el protagonista, que debe ir salvando los obstáculos se presenten su camino con forma de seres viscosos.

En el mundo de hielo aparecen osos que resultan ser expertos patinadores y entorpecen la búsqueda de los emblemas.

con plataformas invisibles y ascensores más o menos camuflados que, con buen ojo y olfato, descubriremos sin ningún tipo de problema.
Existe otro símbolo benéfico. En cada una de las fases hay diseminados unos carteles con una flecha de color rojo en su interior que, una vez golpeados, se convierten en magníficos aliados, ya que permiten continuar la aventura desde ese mismo lugar, siempre y cuando nos encontremos en la misma partida.
Aunque todos estos elementos son de gran ayuda, un prodigioso salto y un arma de disparo orientable son las principales bazas para completar la misión con indudable éxito.
Los disparos tienen una doble utilidad, ya que sirven tanto para atacar como para neutralizar los proyectiles rivales. Pero hay que utilizarlos con sumo cuidado, porque poseen un atributo peligroso: el retroceso. Es uno de los efectos mejor logrados del cartucho; hay que manejar nuestro lanzador de proyectiles viscosos teniendo en cuenta el lugar desde donde abrimos fuego, especialmente si es una superficie pequeña, ya que podremos caer hacia atrás e ir a parar a un charco de ácido.
Hay que hacer notar que se puede jugar con con cualquiera de los dos protagonistas. En el menú de opciones elegerimos a Mick o a Mack como compañero de fatigas.
El mayor pero que se le puede poner a este juego es la monotonía de algunas de sus fases. El aspecto más destacable del programa es, sin duda, la magnífica calidad de los gráficos, especialmente en lo referente a los movimientos de los personajes, que compensa una cierta reiteración en el desarrollo de la acción. Esta situación se pone de manifiesto, sobre todo, en las tres subfases que incluye cada nivel, porque apenas introducen variaciones. La característica señalada hace que la dificultad disminuya, aunque para poner las cosas más difíciles, sólo da la posibilidad de continuar en una ocasión. Sin embargo, el juego cumple el objetivo de entretener a aquellas personas que no tengan un especial interés en complicarse la existencia, pero que aman los retos consoleros.

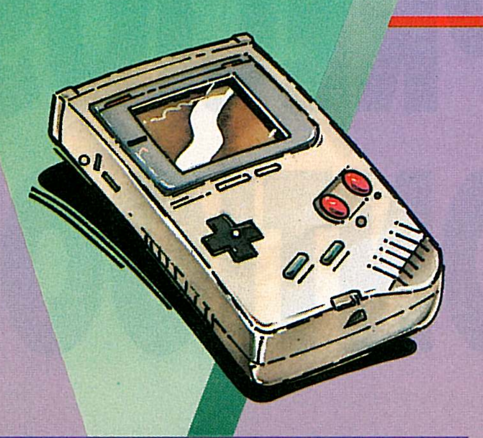
JAVIER ITURRIOZ



MICK & MACK GLOBAL GLADIATORS

Interés:	80
Diversión:	88
Gráficos:	93
Originalidad:	72
Sonido:	85

En pantalla



Game Boy: arcade

T2: THE ARCADE GAME

El día del Juicio Final



En 1997 el futuro de la humanidad sufre un grave vuelco tras una terrible guerra nuclear. Unos pocos años después, la especie humana se enfrenta a una nueva tragedia: la rebelión de las máquinas.

El problema para estos cerebros artificiales es que la resistencia humana está liderada por un personaje muy carismático: John Connor. El plan de las máquinas es enviar a uno de sus Terminator T-1000 (robots de combate) al pasado, para que destruya al jefe de los humanos antes de que se convierta en adulto. Pero la resistencia también cuenta con un Terminator T-800, y ha decidido que debe proteger al líder en su juventud.

En nuestra personalidad como T-800 afrontaremos dos misiones, divididas en varias áreas. La primera de ellas se sitúa en la ciudad de Los Angeles, en julio del año 2029. En ella, debemos ayudar a la resistencia humana en su lucha contra las todopoderosas máquinas.

Despues de recorrer un mundo hostil y desgarrado, nos encaminamos hacia el centro Skynet, donde, tras llegar al generador de tiempo, seremos transportados a nuestros días para comenzar la segunda misión.

Ahora debemos proteger a John Connor, futuro líder de la resistencia, y a Sarah, su madre, de T-1000, un Terminator de la última generación, enviado para asesinarle.

Nuestros principales enemigos en la primera misión serán los T-800 endoskeletons, T-800 mitad máquina y mitad hombre, y los cazadores aéreos y de tierra. En la segunda, nos enfrentaremos a las confundidas fuerzas de policía, y al mismísimo T-1000.

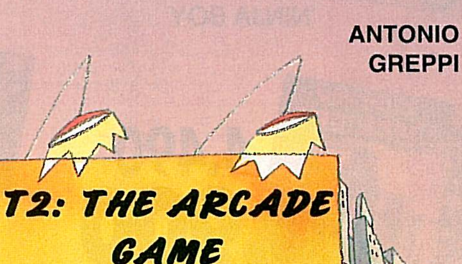
Entre las ayudas que podemos encontrar, destacan: cargadores de balas, escudos protectores, bombas, vidas extra, cohetes, y el lanzador especial de granadas. Para recogerlos, debes dispararles cuando aparezcan en pantalla.

El juego está basado en la máquina recreativa del mismo nombre, en la que disparábamos con la ayuda de una ametralladora, directamente a la pantalla. Como en este caso no es posible contar con tal periférico, éste ha sido sustituido por un punto de mira que controlamos con la ayuda del pad.

Los gráficos están muy conseguidos, sobre todo en los fondos de pantalla, gracias a un correcto uso de la gama de grises. El movimiento únicamente afecta a los enemigos que se desplazan por la pantalla, y al suave scroll de los fondos gráficos. El sonido es, quizás, el aspecto más pobre del programa, ya que las bombas y otros efectos sonoros son lo que escuchamos habitualmente.

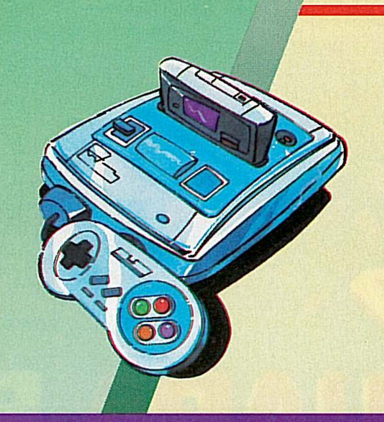
Un divertido arcade, que ha sabido mantener el espíritu de la recreativa, a pesar del reducido tamaño de la pantalla de la **Game Boy**.

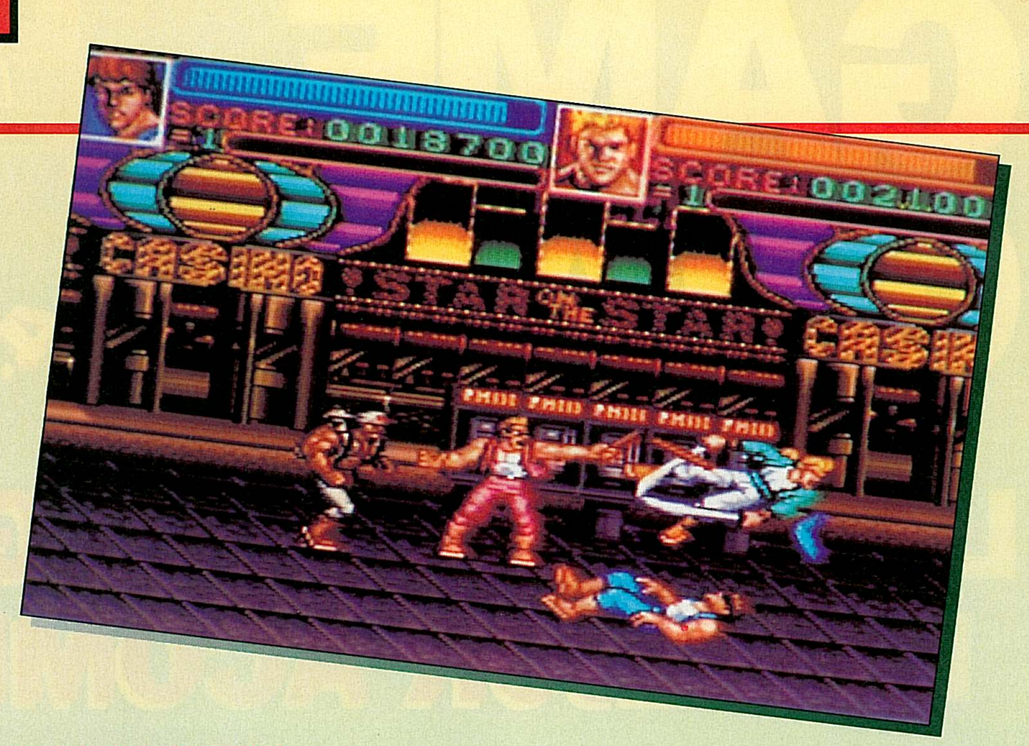
ANTONIO GREPPI



T2: THE ARCADE GAME

Interés:	82
Diversión:	80
Gráficos:	86
Originalidad:	80
Sonido:	78

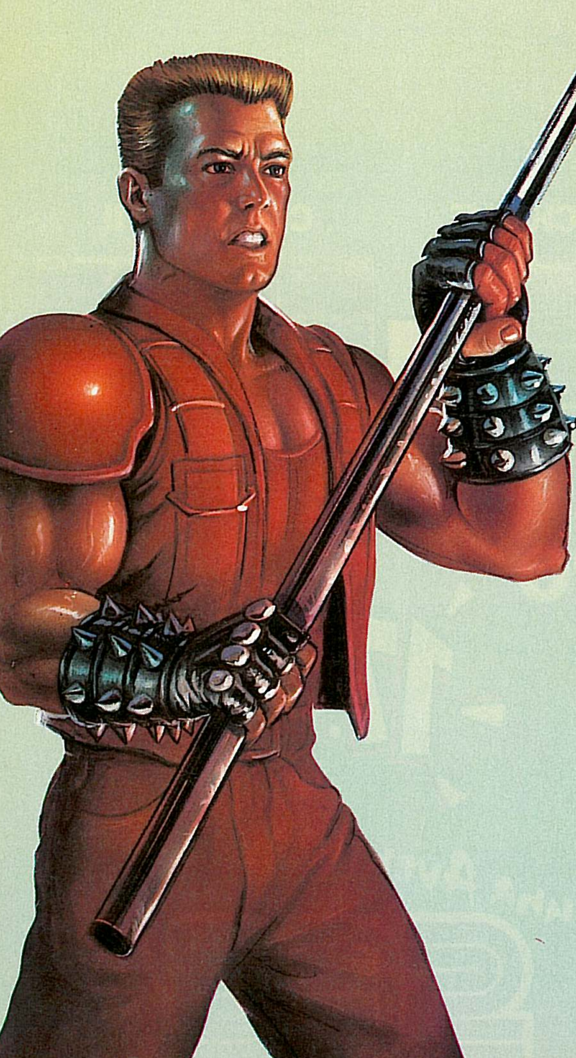




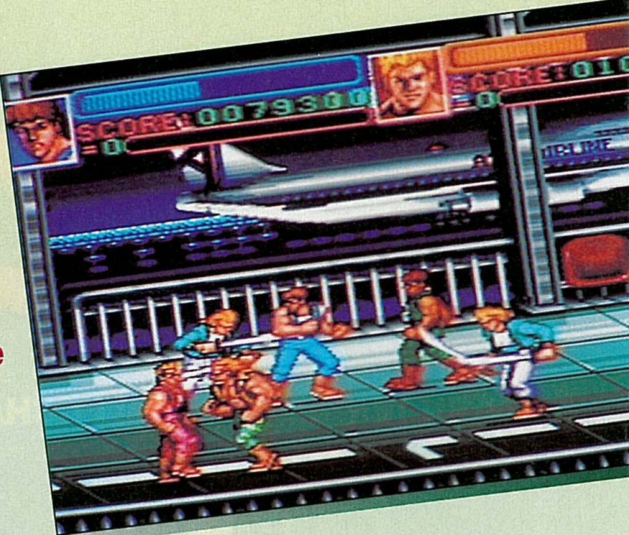
Super Nintendo: arcade

SUPER DOUBLE DRAGON

Los hijos de la calle



Billy y Jimmy Lee, conocidos expertos en artes marciales que campan a sus anchas desde hace tiempo por las consolas menores de la familia Nintendo, protagonizan su primera aventura con los recursos que otorgan los dieciséis bits. Cuando la corrupción ha invadido la ciudad , hay que golpear antes de ser golpeados.



El cartucho posee dos grandes virtudes. El repertorio de golpes es brillante, la diversión que proporciona, ejemplar.

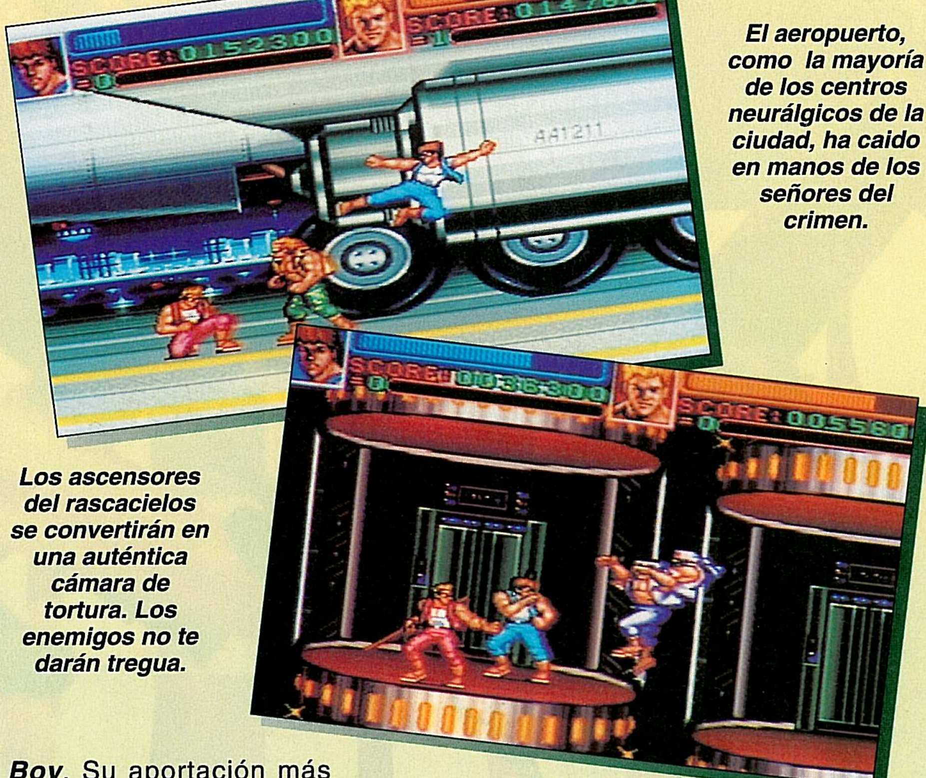
El objetivo de los hermanos Lee está basado en cualquiera de esos guiones cinematográficos protagonizados por héroes fornidos de pocos escrúpulos y mucho músculo, que defienden la ley a base de mamporros indiscriminados. La excusa que justifica los golpes en esta ocasión es la liberación de una ciudad dominada por la corrupción. Los señores del crimen han poblado todos los rincones de droga y delincuencia, y han convertido la metrópoli en un mundo inhabitable. Para colmo de males, el vacío legal es grande y las autoridades nadan en la pasividad, lo cual, como en todas esas películas, deja al ciudadano de a pie más indefenso que a Caperucita ante las fauces del lobo.

Es aquí donde irrumpen como figuras estelares Billy y Jimmy Lee, únicos locos que se comprometen a una lucha en pos de la justicia.

En su largo periplo por la ciudad, nuestros héroes se enfrentarán a cientos de enemigos. De todo hay

Para sacar ventaja

El modo para un solo jugador posee una dificultad demasiado elevada; es aconsejable que juegues con un amigo para que disfrutes de toda la esencia de la aventura.
Recoge las diferentes armas para derrotar a tus adversarios, en especial los nunchakus.
Ten cuidado de no ser rodeado, porque los enemigos no te dejarán levantar.



El aeropuerto, como la mayoría de los centros neurálgicos de la ciudad, ha caido en manos de los señores del crimen.

Los ascensores del rascacielos se convertirán en una auténtica cámara de tortura. Los enemigos no te darán tregua.

por los lares de la droga: macarras de barrio con inquietudes karatecas, motoristas salvajes y otros seres de mal vivir.
Hoy día, un juego de lucha que se precie, debe gozar de mayores recursos que el palo y tentetieso. Por esto, **DOUBLE DRAGON** se une a esa lista de juegos que, amparados en los puños como primer recurso técnico, incorporan una amplia lista de llaves.

Escasa originalidad

Indudablemente, el argumento del juego carece de originalidad, especialmente si consideramos que proviene de una máquina recreativa del mismo nombre, y de las anteriores aventuras de la saga para las consolas ***NES*** y ***Game Boy***. Su aportación más notable es la belleza y colorido de los gráficos.
El movimiento es rápido y los diferentes golpes están muy bien diseñados, en algunos casos con un lujo de detalles sobresaliente.
Si juzgásemos a este cartucho por su aportación al mundo del videojuego de lucha, por su originalidad, no saldría excesivamente bien parado, pero estaríamos incurriendo en un grave error. Si buscas aspectos nuevos e inéditos, olvídate de él, pero si tus pretensiones están más próximas al entretenimiento, fin último de un juego, es muy posible que te haga pasar largas horas disfrutando de él.
Un último consejo: cuando juegues con cualquier arcade de lucha, no te imbuyas en su mecánica, olvida que golpeas, machacas, pisoteas a tus enemigos. Juega por el mero placer de jugar, disfruta todo lo que puedas, y, cuando apagues tu consola, que los golpes se queden encerrados en la oscuridad de la pantalla.

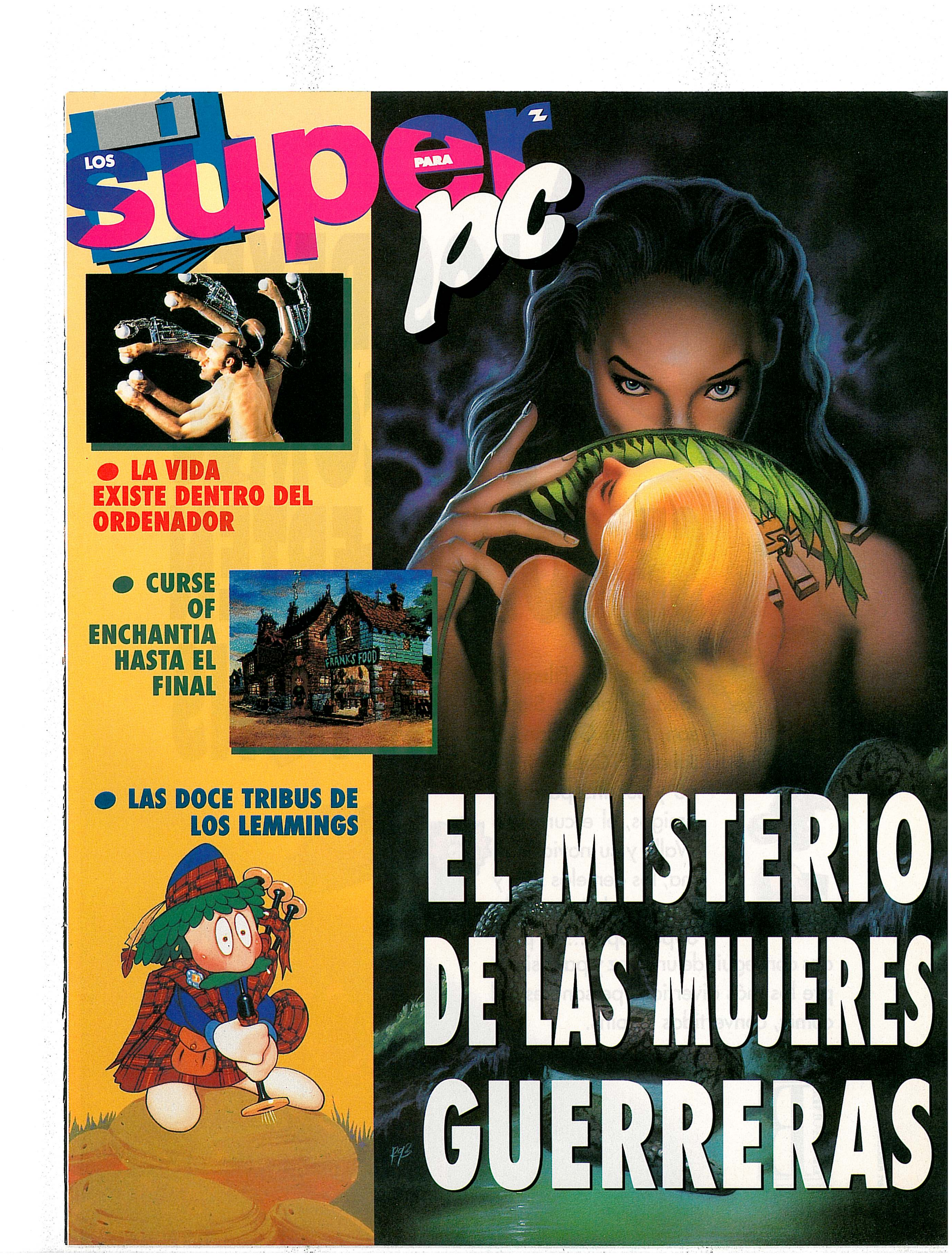


ANTONIO GREPPI

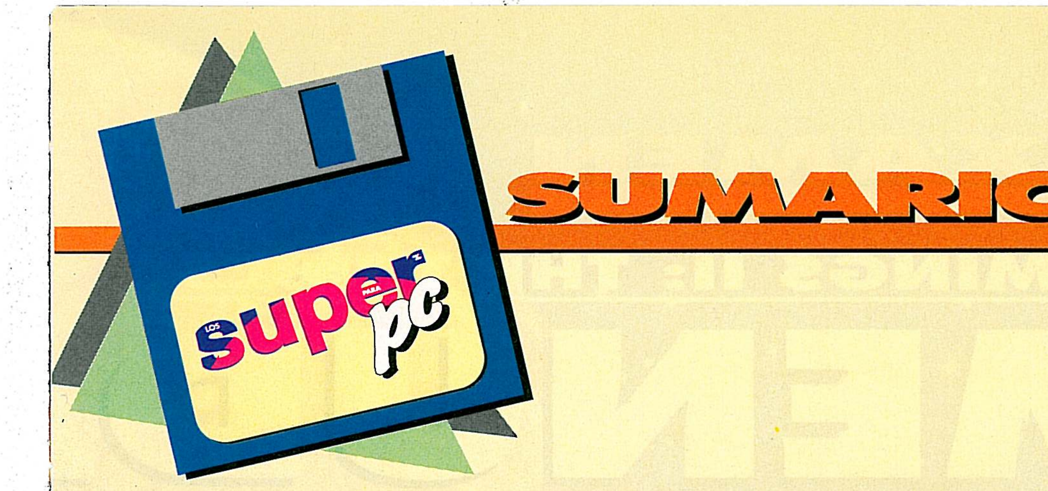


SUPER DOUBLE DRAGON

Interés:	86
Diversión:	87
Gráficos:	85
Originalidad:	61
Sonido:	86


LOS
super
PARA
pc
LA VIDA EXISTE DENTRO DEL ORDENADOR
CURSE OF ENCHANTIA HASTA EL FINAL
FRANK'S FOOD
LAS DOCE TRIBUS DE LOS LEMMINGS
EL MISTERIO DE LAS MUJERES GUERRERAS


LOS REYES DEL COMIC SE CONVIERTEN EN PINS
Mortadelo y Filemón, toda la familia Simpson, Flash Gordon, El Jabato, El Capitán Trueno y sus inseparables amigos, el escurridizo Wally y su novia Wilma, los gemelos Zipi y Zape, el increíble Súper López... Ya puedes conseguir de una vez y para siempre los más divertidos personajes del comic, convertidos en pins.
FLASH GORDON
EL JABATO
EDICIONES B
GRUPO ZETA
DEPT. PUBLICIDAD/EDICIONES B



JUEGOS TRIBALES

Las doce tribus de Israel, los doce trabajos de Hércules... La docena era unidad de medida en época de los celtas y los **LEMMINGS,** claro está, tenían que ser doce, como las horas del reloj. La confusión de las tribus, producto de un pecado de orgullo tras el vano intento de la torre de Babel, toman carta de naturaleza en nuestro apartado de ordenadores. Las Amazonas, guerreras que se amputaban un pecho para manejar mejor su arco, son protagonistas de una aventura por las selvas amazónicas que nos conduce a peligros insondables.
Las tribus son producto de la propia génesis del ser humano y, próximamente, las tendremos dentro de nuestros ordenadores. La vida en un chip es posible y abre el camino hacia las máquinas inteligentes, capaces de aprender de sus errores. Terminator puede llegar pronto, y sería bueno que dejásemos fuera de su alcance el botón de “reset” por lo que pudiera pasar. Debe olvidarse la clásica confusión de identificar tribus con algo ancestral, o no demasiado atractivo, en su justa correspondencia con lo ignoto. Tabúes aparte, debemos considerar que las hay hostiles y amistosas. Unicamente a nosotros compete saber elegir.

PEDRO DE FRUTOS

LEMMINGS II: THE TRIBES

MENUDA



Los lemmings son seres rechonchos, de extremidades cortas, graciosos por naturaleza, con cara de almendra y abocados al suicidio. Tienen el pelo verde o pelirrojo, según su procedencia, y saben nadar, saltar, hacer surfing y hasta convertirse en Superman. Su existencia pone en entredicho la teoría de la selección natural.

Los hay ninjas, payasos, astronautas y también trogloditas. Son un total de doce tribus con rasgos poco contrastados que viven en parajes dispares, con abruptos precipicios y enemigos implacables. Su misión es sobrevivir y poner fin a una triste historia con final escrito. Su éxito depende de la capacidad y persistencia de cada jugador.

Conviven pacíficamente en una bella isla, remanso de paz, que no figura en los mapas. Por desgracia para estos seres con aspecto de muñecos de peluche, los caprichos de la naturaleza han condicionado su existencia. Un extraño maleficio que escapa a la razón guía sus inalterables pasos hacia una muerte absurda.



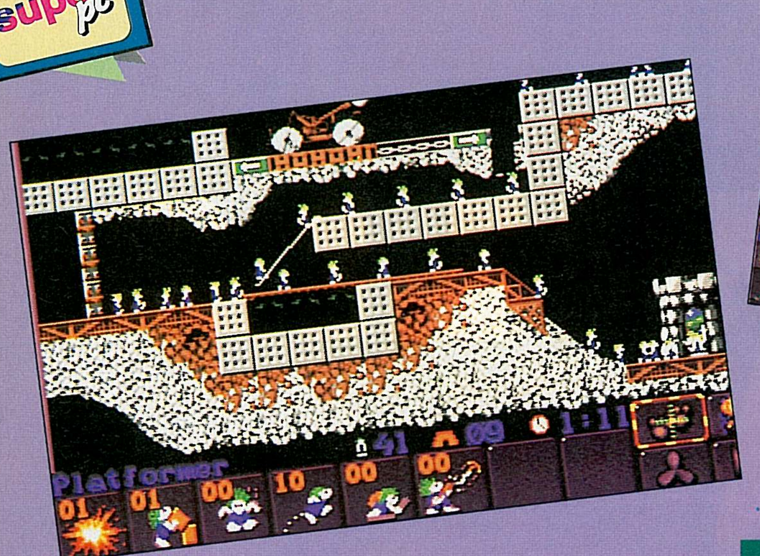
A FAMILIA

Como la llegada de un solsticio, año tras año, una fuerza desconocida da la salida a una carrera suicida a la que ninguno de ellos puede resistirse. El fracaso de los científicos para dar una explicación lógica a las tendencias mortecinas de los Lemming ha encontrado respuesta en el ficticio mundo de los ordenadores, donde la razón claudica ante la fuerza de la inagotable imaginación.

La informática les ha otorgado una última esperanza de vida. Para cambiar el curso de su triste fin, deben hacerse con cada una de las doce partes perdidas de un talismán mágico, que se encuentran repartidas a lo largo de cada uno de los diferentes niveles del juego.

Según la actuación del jugador, léase el número de lemmings salvado en cada una de las diferentes tribus, se obtiene una pieza del talismán; que puede ser de bronce, de plata o de oro. La cantidad de individuos que hayan superado un nivel serán los que continuen en el próximo y es necesario llegar al final con un mínimo de la mitad para obtener una pieza de oro.

La breve secuencia del final del juego, donde los lemmings abandonan la isla en globo, salvandose del maleficio, sólo se puede ver si se han conseguido todas las piezas de oro. De otra forma habrá que contentarse con haber acabado cada uno de los doce niveles



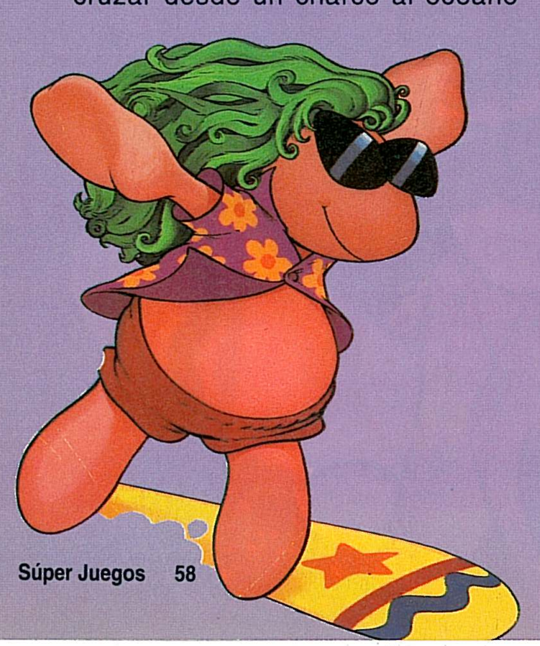
La catapulta y el cañón sirven para lanzar a nuestros amigos por los aires, como si de proyectiles se tratasen. Podemos regular el ángulo de lanzamiento desplazándolos a los lados.

de que dispone este brillante video juego.
Una vez empezado el juego, el primer paso es examinar detenidamente la pantalla y lanzar a las huestes suicidas hacia la salida. Para que consigan su objetivo hay que obligarles a utilizar las diferentes herramientas con sabiduría, preparando el camino a los que vienen detrás.

Para elegir

Hay un total de 52 acciones que se pueden ejecutar y que están representadas, cada una de ellas, por un lemming, aunque cada nivel tiene un número determinado de ellas. Algunos de los más curiosos son los arqueros, expertos en lanzar un número limitado de dardos a la zona de la pantalla deseada; el super lemming, capaz de imitar al mismísimo Superman, siguiendo al cursor del ratón con su poderoso vuelo; el nadador, con su estilo de crawl puede cruzar desde un charco al océano atlántico o el patinador, pocos seres tienen un control tan preciso de los patines sobre el hielo.
Como ayuda adicional, en algunos niveles, se dispone de modernos artilugios como el cañón y la catapulta, que pueden desplazarse ligeramente hacia la derecha o la izquierda con unos pequeños cursores. De esta forma se altera el ángulo de tiro y el destino de sus proyectiles, que no son otros que los propios lemmings.

Nuevas acciones y objetos diferencian a este clásico



LOS LEMMINGS



CLASSIC
Es el clásico lemming de siempre, con las mismas acciones y características.



MEDIEVAL
Nobles caballeros hábiles con la espada y en la caza de dragones llameantes.



EGYPCIAN
Egipcios expertos en la construcción de pirámides llenas de laberintos.



SHADOW
Silenciosos y hábiles seres encapuchados, conocedores de todas la técnicas de lucha.

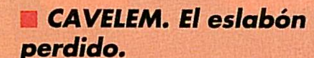


CAVELEM
Son forzudos trogloditas armados con gigantescos garrotes.

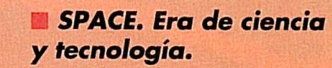


SPACE
Los lemmings del espacio son los más avanzados y se desplazan en jet.

LAS TRIBUS



■ **CAVELEM. El eslabón perdido.**



■ **SPACE. Era de ciencia y tecnología.**



■ **POLAR. Días fríos, noches eternas.**

■ **HIGHLAND. El edén del montañero.**



■ **SHADOW. Paraiso de las artes marciales.**



■ **SPORTS. Cuna de músculos, récords y campeones.**

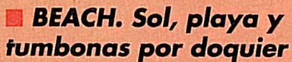






■ **CIRCUS. El loco mundo del circo con sus risas y payasos.**

■ **CLASSIC. Tierra fértil que vió nacer a los lemmings.**



■ **BEACH. Sol, playa y tumbonas por doquier**

■ **OUTDOOR. Estallido de color y magia.**

■ **EGYPCIAN. El estigma de los faraones.**

■ **MEDIEVAL. Sueños en ruedas de catapulta.**



■ **OUTDOOR**
Son seres de cuento con semillas mágicas en un mundo completamente irreal.



■ **BEACH**
Son los más marchosos y además conocen las maravillas de ese deporte llamado surf.



■ **SPORTS**
Son los más olímpicos, saben saltar con pertiga y nadar a crawl.



■ **CIRCUS**
Los más famosos payasos y artistas de circo con sus actuaciones.



■ **HIGHLAND**
No todos los lemmings tienen el pelo verde, ni escalan como los montañeses.



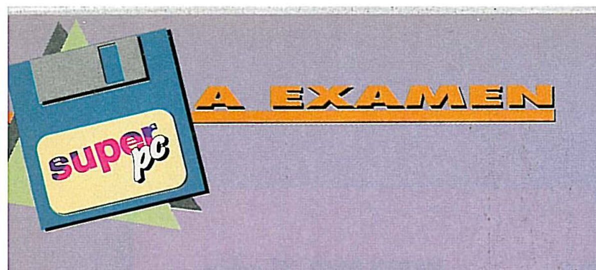
■ **POLAR**
Expertos en el arte del esquí y del patinaje, muestran sus habilidades en el hielo.



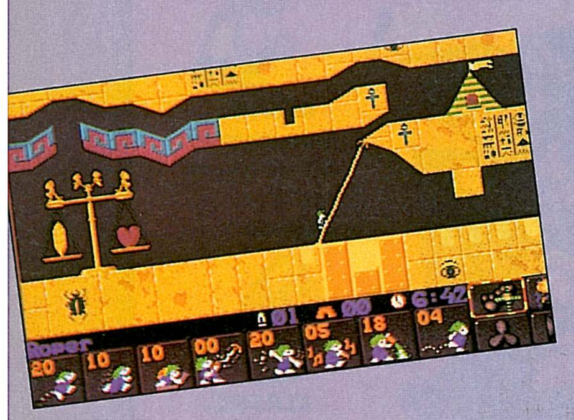
Así, propulsados por estos artefactos, alcanzarán lugares de otra forma inaccesibles.

¡Oh no! más enemigos

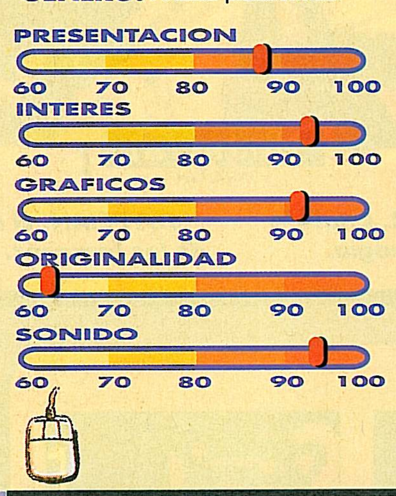
Otra de las diferencias más pronunciadas de este novedoso juego son los enemigos, ahora mucho más abundantes y variados. En las primeras partes del juego éstos se limitaban a unas cuantas trampas que, al pasar sobre ellas, se activaban eliminando a cuantos lemmings pasasen sobre ellas. Ahora hay trampas, monstruos escondidos en la oscuridad, plantas carnívoras que engañan con su bella apariencia y hasta una



Los garfios tienen una longitud limitada y tienen la misma utilidad que las escaleras, pero son más cómodos.







FICHA TECNICA

NOMBRE: Lemmings 2 (Amiga)
GENERO: Arcade plataformas.

PRESENTACION
60 70 80 90 100

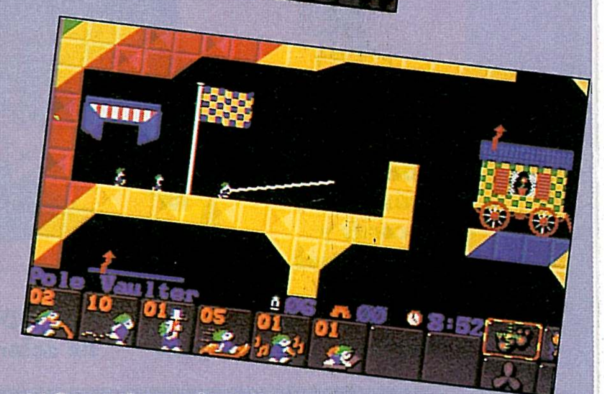
INTERES
60 70 80 90 100

GRAFICOS
60 70 80 90 100

ORIGINALIDAD
60 70 80 90 100

SONIDO
60 70 80 90 100

especie de focas que lo mismo ayudan a los diminutos, lanzándolos por los aires hasta su guarida, que acaban con ellos.
Sin embargo los enemigos siguen siendo un problema menor y de fácil solución, la dificultad radica en el recorrido que hay que realizar y en las habilidades de nuestros compañeros de juego.
Además de las nuevas acciones hay iconos que facilitan notablemente el desarrollo del videojuego. Estos son el ventilador, que permite empujar a los lemmings cuando se desplazan en globo, en jet o en ala delta; el icono de velocidad, muy útil cuando queremos que los lemmings avancen rápidamente evitando improductivas esperas; y, por último, los iconos de autodestrucción y pausa, que ya aparecían en versiones anteriores.



Al Super Lemming no le hacen falta pértigas para alcanzar los lugares más inaccesibles de cada nivel, basta con un pequeño vuelo.

Graciosos efectos

Las melodías son pegadizas y los efectos de sonido simpáticos y adecuados. Sólo falta el graciosísimo quejido que emitían los lemmings al fracasar en sus intentos de salvación ("Oh no!") y que diera nombre a la segunda parte del juego.
Aunque sus innovaciones son mínimas, Lemmings 2 introduce nuevos niveles y músicas. No es un disco de datos más e incluye un sinfín de nuevos personajes con acciones muy dispares. Todo un elogio a la imaginación, sin duda nos deleitaremos disfrutando con cada una de la diferentes y curiosas acciones que poseen nuestros amigos de siempre.

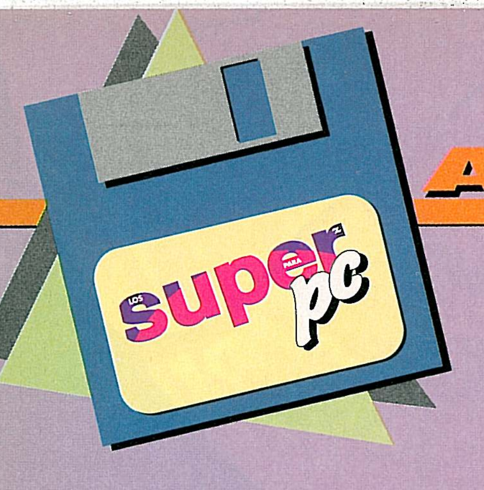
LUIS JORGE



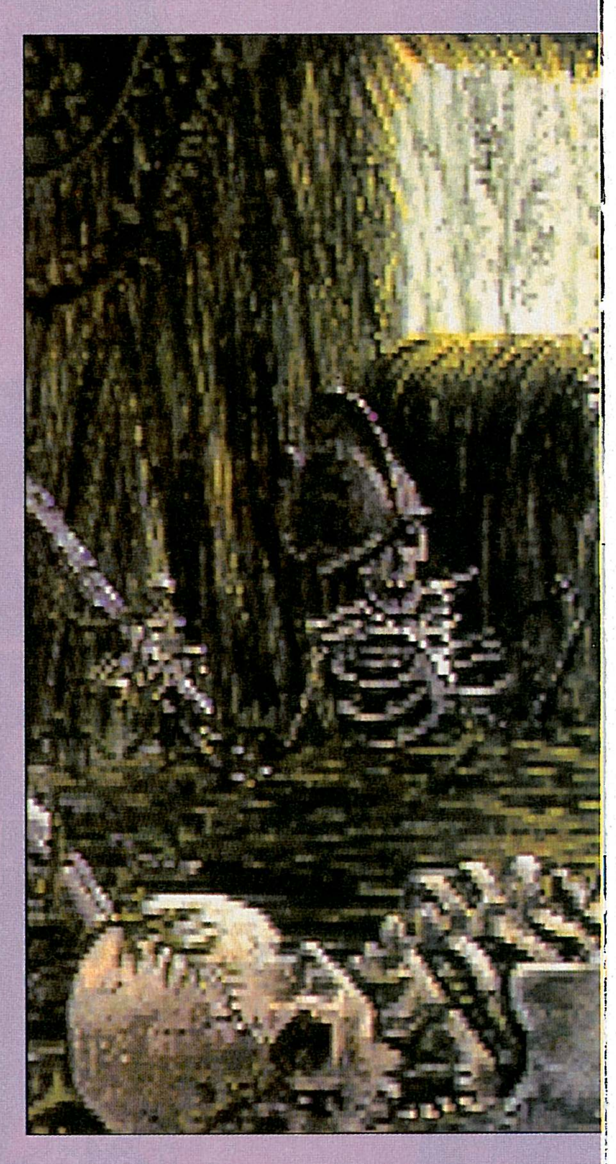
PARA SACAR VENTAJA

El primer paso que hay que seguir para acabar con éxito cada uno de los niveles es la pausa, imprescindible para examinar con tranquilidad la pantalla y planificar una estrategia. También es conveniente, en muchas ocasiones, enviar a uno o a dos lemmings para preparar el camino. Los demás pueden esperar al compás del sonido de un lemming músico, por ejemplo.

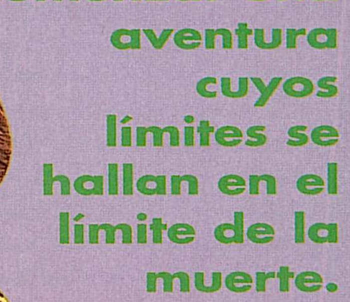

Lemmings™ the Tribes 2
Las doce tribus de Lemmings y el TALISMÁN de ORO
Plataformas
Tras sobrevivir a los peligros de Lemmings™ y ¡Oh, no! More Lemmings™, esos encantadores seres de pelo verde han llenado todas las esquinas de Lemmingland y han evolucionado hasta organizarse en doce tribus distintas. Además de sus habilidades básicas de caminar, cavar, escalar y construir, cada tribu Lemming ha desarrollado comportamientos únicos que son especialmente adecuados para superar los peligros que encuentran en su Lemmingland.
Pero hay un enorme peligro que amenaza a todos y, lo has adivinado, TU TENDRAS QUE SALVARLOS DE NUEVO, tribu a tribu, llevándolos a todos juntos en ún éxodo final.
Disponible PC, Amiga y Atari.
Lemmings 2 the Tribes
DMA DESIGN
PSYGNOSIS
© Psygnosis 1993. Todos los derechos resevados.
DROSOFT Moratín, 52, 4° dcha. 28014 Madrid Tel.: 91/429 38 35 Fax: 91/429 52 40



Implacables guerreras , una naturaleza celosa de sus secretos o canibales con hambre de hombres se interpondrán en tu camino.



El corazón de la selva amazónica. Una espesa vegetación envuelve el misterio de una expedición científica que se adentró en su espesura y nunca regresó. Años después, un hombre llamado Jason Roberts intenta desentrañar el enigma que acabó con la vida de su hermano y la de todos los componentes del grupo. El riesgo es muy alto y muchos los medios que requiere alguien que ha decidido comenzar una aventura cuyos límites se hallan en el límite de la muerte.



AMAZON C

MIS
SELV



GUARDIANS OF EDEN

STERIOS DE LA A IMPENETRABLE

La desaparición de Allen Roberts se ha convertido una obsesión para su hermano Jason. Tanto es así, que está dispuesto a encontrarle vivo o muerto, aunque tenga que trasladarse al Amazonas para conseguirlo. Su desesperada búsqueda no será fácil. Tribus caníbales, una vertiginosa travesía fluvial, asesinos misteriosos, arañas gigantes y otras sutilezas de variada índole, intentarán echar por tierra sus buenas intenciones. Las enigmáticas Amazonas –principales culpables de la desaparición de Allen y poseedoras de incalculables riquezas– y un grupo de mercenarios, que desean apropiarse de este botín, también se interpondrán en su camino. Pero Jason no se encuentra sólo: cuenta con aliados como Maya, una mujer en cuyos ojos se puede adivinar que siempre sabe más de lo que cuenta, y un anciano que le aporta una valiosa información para desenvolverse en la selva.
Hay que remontarse algún tiempo atrás para conocer el principio de la obsesión casi enfermiza que domina a Jason; también hay que trasladarse en el espacio, hasta un lugar donde los árboles se unen para formar inmensos bosques en los que la luz del sol apenas puede penetrar. El campamento científico de Allen Roberts fue atacado por una raza de luchadoras que habían constituido una sociedad matriarcal y andrógina. Nadie regresó para contarlo.

¡Allen vive!

Al conocer la tragedia, Jason no duda un instante en partir hacia el Amazonas. En el laboratorio donde trabajaba con su hermano, obtiene la

AVENTUREROS INCANSABLES

ALLEN ROBERTS

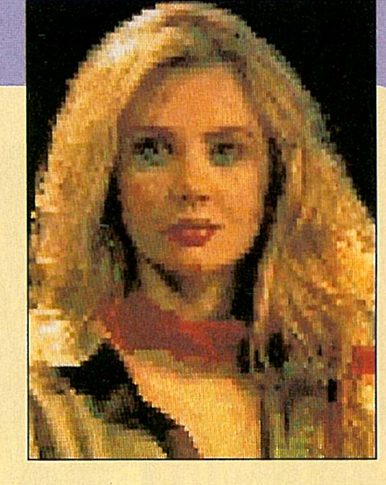
Es el hermano mayor. Un hombre fuerte y bien parecido con una excelente carrera científica a sus espaldas. Amante de lo desconocido, viaja a través del mundo para estudiar diversos aspectos de la naturaleza. En el momento de su desaparición trabajaba en un proyecto de reforestación de la selva para la fundación Investigaciones Allister.



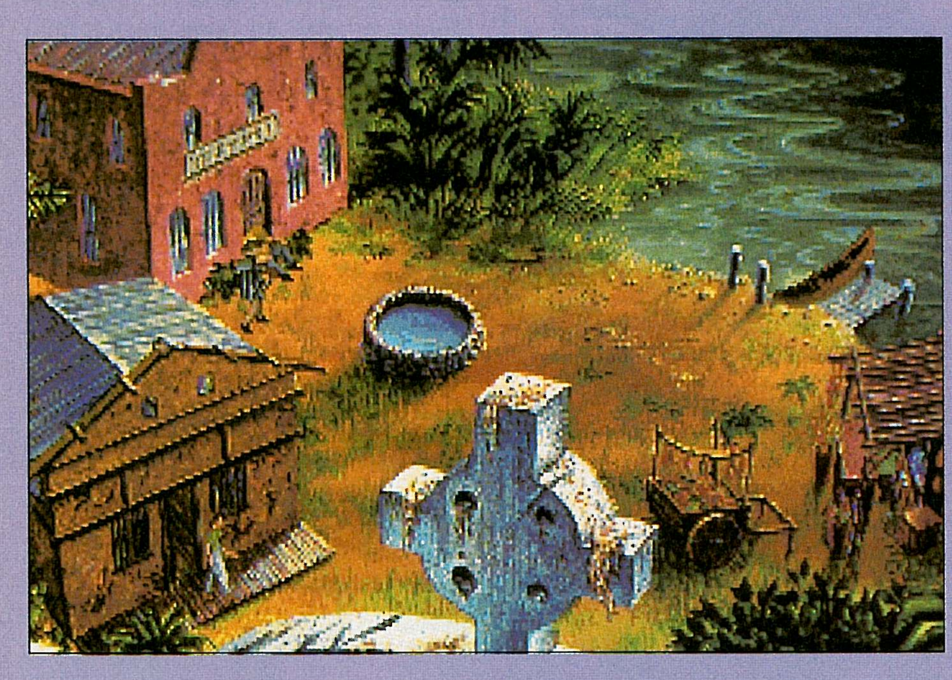
JASON ROBERTS

Diez años más joven que Allen, se gradúo en el California State College con muy buenos resultados. Su hermano le buscó trabajo en Investigaciones Allister y le introdujo en la ciencia. Con un cuerpo atlético, se le puede considerar típico hombre americano. El cariño que siente por Allen le impulsa a correr los más variados peligros para encontrarle.

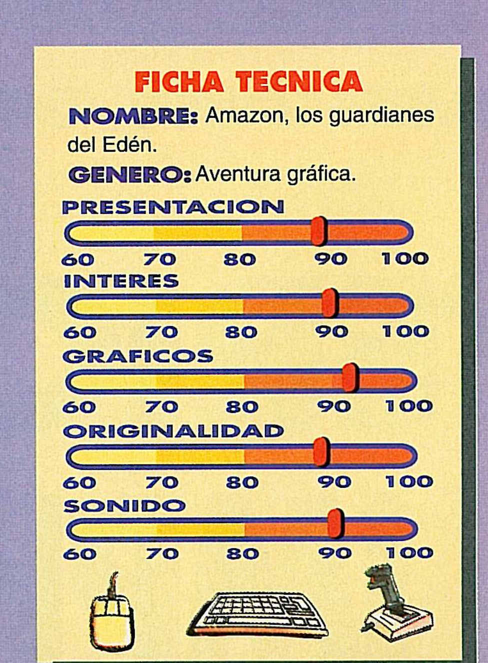
MAYA



Una bella mujer, rodeada por un alo de misterio que la convierte en el personaje más enigmático de la aventura y también en uno de los más atractivos. Tras un fugaz contacto telefónico en clave con Jason, le ofrece sus servicios como guía en su búsqueda a través de la selva. Por encargo del Gobierno, se encuentra en Perú realizando una investigación especial.
Localiza al científico en la cantina del poblado, y lo conduce a la canoa, vehículo con el que comenzarán su peligroso recorrido por el río.
Su fidelidad parece estar fuera de toda duda, sin embargo, la dualidad que adquieren algunas de sus acciones, acabarán desvelando un espectacular secreto hasta conducirla a un espectacular desenlace.



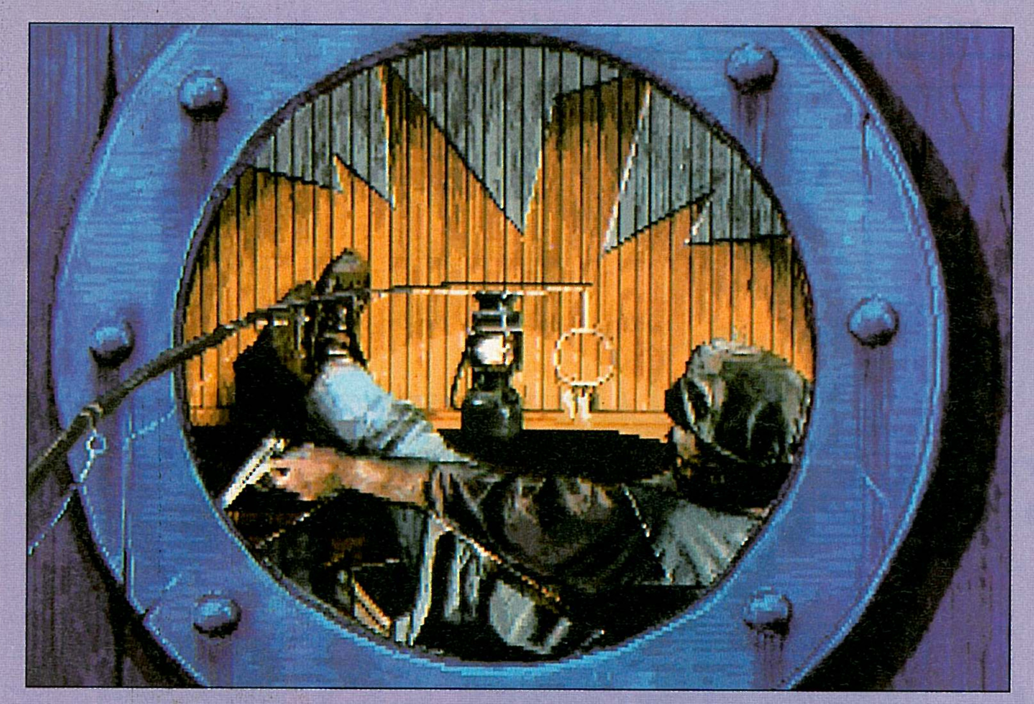
mítica fórmula del amor de la selva amazónica y su modo de preparación; imprescindible para iniciar la misión. Antes de partir, recoge en su apartamento las instrucciones necesarias para llegar hasta el enclave exacto –Río Blanco– donde se encontraba Allen cuando fue atacado.
El viaje no puede definirse como una travesía de placer; no al menos para la concepción de un turista convencional. Lo único cómodo: el vuelo hasta Cuzco; desde esta ciudad peruana, Jason pilota una destartalada avioneta (por la que ha pagado bastantes dólares y algún que otro dolor de cabeza) hasta Río Blanco, donde, por fin, conecta con la enigmática y bellísima Maya –la única que puede ayudarle a seguir la pista de su hermano Allen– tras una llamada telefónica en clave que debe sonar tres veces.
Maya guiará a Jason, primero siguiendo el curso del río a través de peligrosos rápidos y cataratas y, posteriormente, a través de intrincados caminos hasta llegar al lugar de la tragedia. El cansancio y las pena-



FICHA TECNICA

NOMBRE: Amazon, los guardianes del Edén.

GENERO: Aventura gráfica.



Los contrabandistas raptarán a Maya y lanzarán al Amazonas a Allen Roberts, que sufrirá una pérdida de tiempo importante para finalizar con éxito su aventura.

lidades encuentran una sorprendente y feliz recompensa; Jason apenas puede creer lo que sus ojos están viendo: ante él se encuentra Allen Roberts, su hermano, al que creía haber perdido para siempre. La alegría mitiga el dolor que el lamentable estado de Allen le provoca. La búsqueda parece haber tocado a su fin.
Pero la alegría nunca es eterna y, en esta ocasión, resulta demasiado efímera. La emoción se ve truncada drásticamente cuando un grupo de mercenarios, buscadores del tesoro de las Amazonas, atacan por sorpresa al trío. Allen parecía predestinado a encontrar el fin de sus días entre esta espesa maleza y se sacrifica para salvar la vida de Jason y Maya.
Este incidente no hace más que incentivar el deseo de Jason por desvelar el secreto que ha provocado la muerte de su hermano. Promete no detenerse ante nada hasta que encuentre a la fabulosa tribu de Amazonas. Maya, sin dudarlo, decide continuar a su lado para ayudarle.
La gran esmeralda, tesoro de la tribu, ha desatado la codicia de muchos desalmados, y el objetivo de Jason no será fácil: debe convertirse en el único hombre de la mítica tribu.

Prodigio técnico

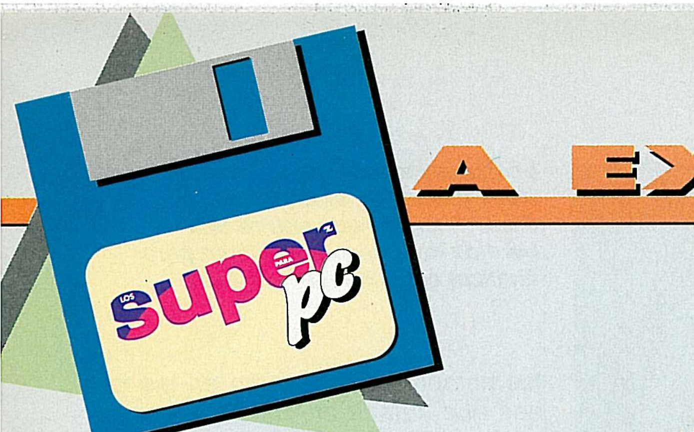
El programa se desarrolla en 14 capítulos. Cada episodio comienza con un título nuevo y resulta más complicado que el anterior. La agilidad del programa varía de unas fases a otras, desarrollándose en un tono muy lento en algunas –en el campamento– o vivaz, como la escena de llegada al aeropuerto.
Toda la recogida, visualización y movimiento de objetos se hará con el ratón, pero a la hora de desplazar a los personajes, así como en las fases que vamos en canoa, lo mejor será la utilización de los cursores.
Si se posee tarjeta de sonido, se puede disfrutar de la música y de gran parte de los diálogos que, como viene siendo habitual, son hablados.
Los gráficos, que cuentan con SVGA, poseen gran calidad. Además, cuando los personajes principales dialogan, aparecen digitalizados.
El programa cuenta con un comando de ayuda en forma de interrogación, que informa del camino que se debe seguir. Se parte con una serie de puntos que se restarán a medida que se utilice este comando. Es necesario mantener 100 puntos para llegar a la meta. Lo mejor es salvar la partida, utilizar la ayuda y a continuación recuperarla para continuar sin el comando de interrogación.

ANTONIO J. MARTINEZ

UN RIO MITOLOGICO

Las amazonas son personajes de leyenda. Cuentan que eran unas osadas mujeres, muy bellas, que no contaban con la ayuda de los hombres para procurarse la comida o para defenderse. Autosuficientes y poderosas, de temple varonil y guerrero, se amputaban el seno derecho para facilitar el manejo del arco, en cuyo arte eran expertas. Cuando Francisco de Orellana, en 1542, recorrió el Amazonas desde el Perú hasta su desembocadura, fue atacado por un grupo de indias, y de ahí proviene el nombre de este inmenso río; el más importante del mundo en cuanto a caudal que es de 90.000 m/s en su desembocadura. Su longitud, 6.080 kilómetros, le hace ser uno de los más largos del mundo. Nace en Perú, de diversas fuentes de los Andes; atraviesa Brasil y desemboca en el Atlántico. Posee más 1.100 afluentes.
Yáñez Pinzón fue su descubridor en 1499, y Lope de Aguirre y Pedro Texeira algunos de los más valerosos exploradores que se atrevieron a surcar sus aguas.





A EXAMEN

La dura

Psygnosis ha creado los creepers, unas criaturas con aspecto físico de gusano y un comportamiento muy similar al de los lemmings. Su torpe peregrinar sin rumbo encontrará con tu ayuda el premio de una metamorfosis que les convierta en bellas mariposas.

Para los creepers, la vida únicamente consiste en nacer, crecer, comer, arrastrarse y rebotar, hasta que un día se convierten en mariposas. Nuestra misión consiste en enfrentarnos a las diversas calamidades que les pueden acechar a tales personajes, antes de que lleguen a su estado adulto.

La resolución de cada uno de los enigmas se lleva a cabo en forma de puzzle. Los creepers deben superar diversos desniveles hasta llegar al caldero donde, con el calor, sus capullos se transformarán en lindas mariposas. Para ello, contamos con diversas herramientas: raquetas, para convertir a los gusanillos en bolas y hacer que reboten; plataformas y bloques de diferentes estilos, que



Creepers

vida de los gusanos

Gracias al calor del caldero, los gusanos, tras sobreponerse a sufrimientos y calamidades, se convierten en bellas mariposas



les ayudan a superar los obstáculos que encuentran en su camino; ventiladores de aire y de agua, para crear corrientes que les empujen; imanes que les atraigan; bombas para abrirse camino; y trampolines, con los cuales podrán alcanzar lugares más elevados.

Ahorra energía

El uso de estas herramientas gasta energía, cuyo nivel debemos vigilar constantemente, ya que, si se acaba, tendremos que repetir la fase de nuevo. Contamos también con un reloj y una cámara para poder controlar la posición de cada creeper. En el caso de que una fase ya no tenga solución, podemos hacer uso de la bandera blanca y comenzaremos de nuevo. Por cada etapa superada recibiremos un password, que nos evitará repetir niveles anteriores.
El programa cuenta con varios niveles de dificultad; cuanto mayor es el grado de la misma, más numerosos son los obstáculos a los que se enfrentan los pequeños gusanos. En el nivel de dificultad *"Easy"* contamos con la colaboración del profesor gusano, que nos explica el manejo de cada utensilio del menú, con el fin de que aprendamos su correcto funcionamiento.

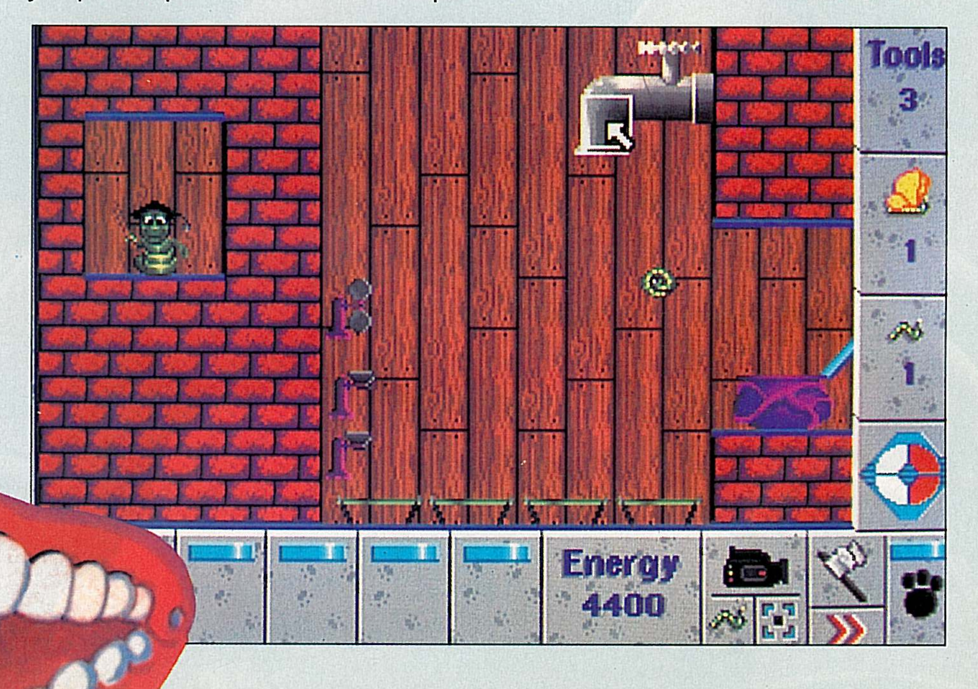
En el apartado gráfico destacan los interludios, a los que se llega cada cierto número de fases, y en los que aparecen personajes de gran tamaño. Por contra, durante el transcurso del juego, los gráficos de los gusanos son muy pequeños y los escenarios no están muy logrados.
La banda sonora está compuesta por diferentes melodías. El juego, en líneas generales, no resulta original, ya que se percibe como una copia de los LEMMINGS –también programados por **Psygnosis**– tanto en su planteamiento, como en algunas de las acciones a realizar; sólo cambian los personajes y la historia.

ANTONIO GREPPI

PARA SACAR VENTAJA

No utilices la cámara que sigue a los gusanos, ya que es meramente decorativa, y no te permite observar el desarrollo de la fase en otras zonas de la pantalla.
El programa no tiene una excesiva dificultad pero, si quieres saltarte algunas pantallas, introduce el siguiente password:

KJHDSLWCBD





El hambre asola a un pequeño país cuyo único sustento es el trigo. El pueblo exige soluciones y eleva sus quejas hacia el soberano. Deberás partir, al frente de un ejercito, en busca de alimento hacia tierras del norte y vencer a este terrible Jinete de la Apocalipsis

Un día, varios gobernantes de países sureños adyacentes, decidieron que sólo con sus reservas de grano no tenían bastante para abastecer el hambre de su creciente población. Y así, unieron sus pequeños ejércitos para crear otro mucho más grande y poderoso, al que denominaron "El Imparable", y se lanzaron a la conquista de todos los países del norte. El señor de Prusia se enteró de la amenaza y envió un mensajero a cada país aliado, avisándoles del peligro inminente: "La Guerra del Maíz" había comenzado.

El juego consta de varias partes; la primera es la de construcción, en la que deberás crear un pueblo con los escasos recursos de que dispones al principio. Para construirlo, deberás comenzar por edificar casas que atraigan a la población. La pantalla utilizada es muy parecida, sino idéntica, a la del mítico SIM CITY, aunque la calidad de su resolución gráfica es menor.

En la parte correspondiente a la alimentación, deberás aprender a racionar el ali-

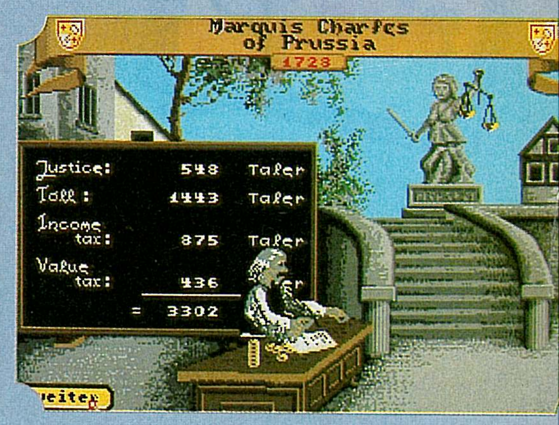
KAISER

LA GUERRA DEL MAIZ

mento, de forma que tu pueblo no pase hambre y la reserva de grano no se acabe (intenta mantener la despensa siempre llena, o el pueblo se sublevará). Mediante carros tirados por caballos y carretillas, podrás transportar el maíz de los graneros a las zonas de consumo inmediato. Si te encuentras con que tu cosecha ha sido muy pobre, tendrás que tratar con algún país y comprar la cantidad de semilla que necesites.
La tercera parte, y más importante, es la de la formación de tu ejército. Cuanto mayor sea la cantidad de habitantes del país, mayor será tu tropa. Tus huestes contarán con cañones e infanterías de asalto y defensa. Tanto la artillería como los soldados de ataque no tienen un emplazamiento fijo, sino que puede variar según el objetivo: ya sea conquistar ciudades enemigas o matar al adversario. Por su parte, las tropas de defensa se deben situar siempre en la fronteras de tu país para repeler los ataques enemigos.
El programa, caracterizado por las limitaciones propias del género, está recomendado sólo para los incondicionales de este tipo de juegos. Los gráficos cumplen su función, y las melodías incorporadas lo ambientan perfectamente.
Una recomendación: si eres un novato en este tipo de juegos, comienza en una fecha más avanzada. De esta forma, te encontrarás con una ciudad formada y sólo tendrás que preocuparte por mantener la situación.

CARLOS F. MATEOS

Muchas vidas están a tu cargo. Deberás distribuir los recursos con equidad para solucionar el problema del hambre que acucia a tu pueblo.





FICHA TECNICA

NOMBRE: Kaiser (PC).
GENERO: Estrategia.

PRESENTACION
60 70 80 90 100
INTERES
60 70 80 90 100
GRAFICOS
60 70 80 90 100
ORIGINALIDAD
60 70 80 90 100
SONIDO
60 70 80 90 100



El jugador puede elegir entre tres comandos de elite: los Blood Angels, los Imperial Fist y los Ultra Marines. Cada ejército está compuesto por un comandante y cuatro militares, que se diferencian entre ellos por su distinto armamento y habilidad en los combates cuerpo a cuerpo.

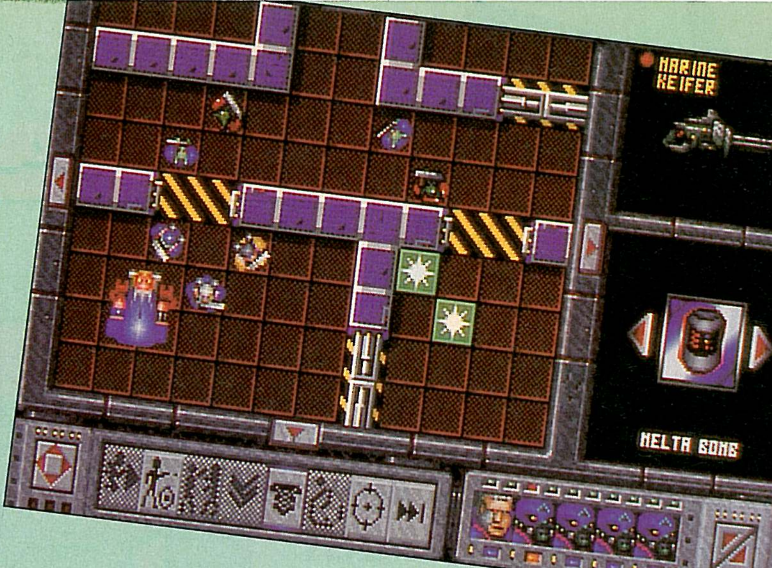
La más grande batalla de todos los tiempos ha comenzado. A millones de años luz de nuestra galaxia, los Siervos del Caos avanzan sembrando la destrucción en todos los planetas. Los "Soldados del Espacio", un cuerpo especial de extraordinarios y carismáticos guerreros, intentarán acabar con la amenaza que se cierne sobre el Planeta Azul.

SPACE CRUSADE

CASTA INVI

Basada en el juego de mesa del mismo nombre, esta aventura premia la astucia y la estrategia. Ambos son elementos imprescindibles para solventar con éxito las pruebas a las que los valientes soldados van a ser sometidos.
Consisten en 12 complicadísimas misiones, en cada una de las cuales nuestros militares deben realizar con exactitud un objetivo predeterminado. Al escoger cualquiera de ellas, nos darán las instrucciones necesarias para saber a qué atenernos en cada fase. Si consideramos que el trabajo asignado es demasiado complejo para nuestra capacidad, siempre es posible salir de nuevo al menú principal y escoger otro más fácil, lo que nos ayudará a conocer la mecánica del juego más rápidamente .
Las 12 misiones están divididas en dos bloques, en razón de los distintos niveles de dificultad que acarrean. En todas ellas es necesario realizar un número determinado de puntos para alcanzar la gloria. En las seis primeras se precisan 80 y en las seis últimas 100.

Triunfar en un combate depende, en gran medida, de las armas seleccionadas previamente y de los puntos otorgados por el ordenador en ataque y defensa.



Pueden participar en la aventura hasta un máximo de tres jugadores que, al iniciar el programa, tienen la posibilidad de elegir entre tres ejércitos de soldados diferentes. Estas tres divisiones especiales son: los Blood Angels, los Imperial Fists y los Ultra Marines. Después de haber seleccionado a nuestra tropa favorita, se pasará a la elección de equipamiento, en la que encontraremos hasta ocho posibilidades.
Cada ejército está compuesto por un comandante y cuatro militares; cada guerrero se distingue de los demás por su diferente armamento –más o menos potente según el personaje–, y por su habilidad en el combate cuerpo a cuerpo.
Para finalizar una misión con éxito, hay que volver al punto de partida una vez realizado el objetivo que nos hayan asignado.
Si, además de completar la fase con éxito, se consiguen los puntos mínimos marcados en las instrucciones, el comandante de la división será ascendido de rango, y en la siguiente fase nuestro ejército será mucho más potente y peligroso que en la anterior.
La máxima categoría a la que pueden aspirar los comandantes es la "Capitán Senioris". Al obtener este preciado galardón, nuestra tropa se convertirá en la más poderosa de todas. En el feliz, y poco probable, caso de que en una misma partida se consigan completar todas las misiones, se recibirá la codiciada "Insignia de honor".


FICHA TECNICA

NOMBRE: Space Crusade (PC y Amiga).

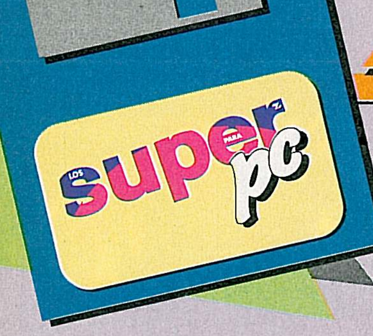
GENERO: Rol.

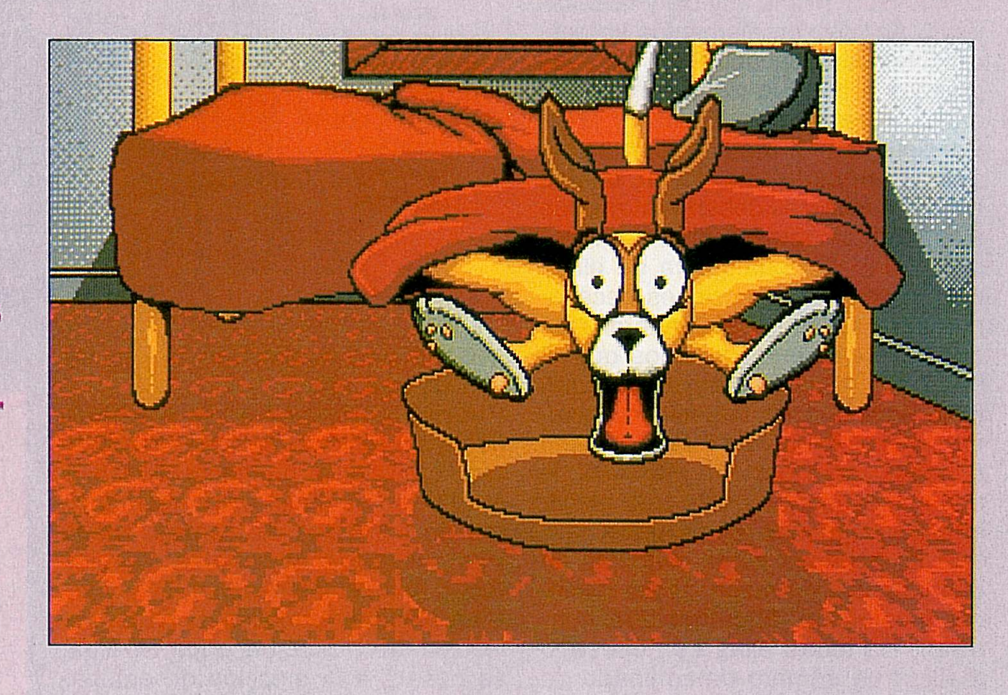
PRESENTACION
60 70 80 90 100
INTERES
60 70 80 90 100
GRAFICOS
60 70 80 90 100
ORIGINALIDAD
60 70 80 90 100
SONIDO
60 70 80 90 100

Hay que señalar que, en las batallas, el jugador no podrá controlar a su personaje. Su triunfo en la pelea depende en gran medida de las armas de que disponga y de los puntos de efectividad que obtenga en su ataque y en su defensa. Estos puntos son asignados de forma aleatoria por el ordenador. Un buen truco que te permitirá eliminar gran número de enemigos sin entrar directamente en batalla, es estar muy atento en el momento en que los alienígenas se encuentren en el umbral de las puertas. Si se cierran, es posible destruir muchos adversarios sin perder ningún hombre. La misión no es fácil pero, si diriges con sabiduría el potencial que encierra este extraordinario grupo de guerreros, la tarea será más llevadera.

ENCIBLE

DAVID GARCIA

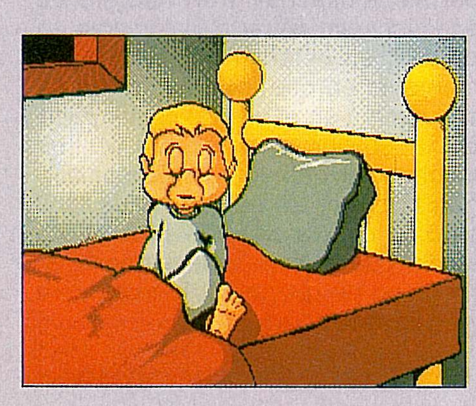




SLEEP WALKER

EL PERRO DE LA GUARDA

Si a alguien le quedaban dudas acerca de que el perro es el mejor amigo del hombre, este juego se encargará de despejarlas. Como si de un Angel de la Guarda se tratase, Bobby, fiel protector , debe velar el sueño de su amo sonámbulo y preservarle de los peligros que le acechan en sus habituales correrías nocturnas.



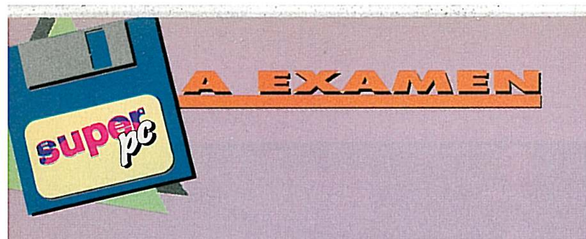
En la oscuridad de la noche un joven salta repentinamente de su cama y se dirige a la calle sumido en un profundo sueño.
Sus movimientos tienen una velocidad constante, y sólo varía la dirección de su paso cuando tropieza con un obstáculo. El riesgo para el niño siempre es inminente, y su fiel perro, a pesar de las intempestivas horas a las que suele pasear su dueño, toma la decisión de velar por su seguridad; aunque para ello tenga que recurrir a empujarle y a hacerle saltar a base de amistosas patadas.
Los gestos de Bobby son de una rapidez extraordinaria; además, puede nadar y dispone de un portentoso salto, que le permite alcanzar rincones casi inaccesibles. Con estas magníficas condiciones físicas, su labor consiste, no sólo en guiar a su dueño; sino también en multiplicarse para tapar agujeros, pelearse con diferentes personajes y, sobre todo, evitar cualquier posibilidad de que el agua alcance al sonámbulo. Si el niño cae en un lugar lleno de líquido que le cubra por completo, la pérdida total del oxígeno será irreparable; mientras que el resto de obstáculos acuáticos, sólo reducen éste en una parte.



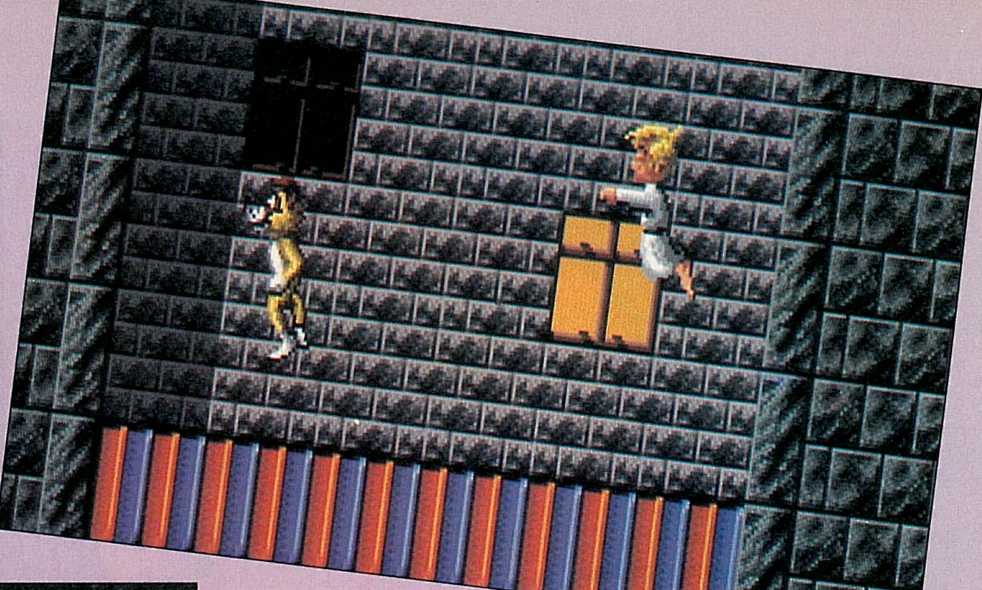
La fidelidad del simpático perro no tiene límites, en ocasiones, incluso tiene que servir de puente para su dueño.

Pasear a ciegas

Para devolver al niño a su cama, es necesario atravesar cinco entretenidas fases que se inician por las cornisas de los edificios de Kipsville. También hay que visitar obligatoriamente las peligrosas alcantarillas,









Si la seguridad de su dueño lo requiere, Bobby no tiene ningún problema en dejarse morder por un vampiro para poder volar durante unos instantes .

antes de iniciar una instructiva visita al zoológico. Aquí, los animales son los que marcan el desarrollo del juego, ya que pueden servir de ayuda, por ejemplo en el caso de las jirafas, o comportarse como peligrosos enemigos (las resbaladizas serpientes dan buena muestra de ello). Ya en la tercera fase, el objetivo consiste en recorrer los sótanos de un siniestro cementerio hasta encontrar la salida.

FICHA TECNICA

NOMBRE: Sleep Walker (PC).
GENERO: Arcade plataformas.

PRESENTACION
60 70 80 90 100
INTERES
60 70 80 90 100
GRAFICOS
60 70 80 90 100
ORIGINALIDAD
60 70 80 90 100
SONIDO
60 70 80 90 100

Las galerías aparecen repletas de extraños seres –como vampiros, que transforman a Bobby en un pequeño perro volador– y de puertas tapiadas para cuya apertura tendremos que utilizar un viejo cañón. Los niveles cuatro y cinco tienen lugar en un edificio en construccióny en una fábrica, respectivamente, donde plataformas y ascensores se ponen en movimiento al accionar las palancas de arranque. Si, a pesar de todo, los protagonistas consiguen llegar con fuerzas al centro de la ciudad, los tejados y azoteas vuelven a ser el obstáculo que se debe superar antes de alcanzar el merecido descanso.
A medida que el perro o el niño avanzan, aparece parte del mapa de la fase correspondiente, pero no se completa hasta que se llega al final y se encuentran todas las habitaciones y pasajes secretos.

Un gran resultado

Además de todas las fases descritas anteriormente, hay que añadir una pantalla de bonificación, en la que se mejora considerablemente la puntuación obtenida. Para acceder a ella, hay que recoger las letras de la palabra "bonus", que se encuentran repartidos en diferentes lugares de cada nivel. Si se recogen todas las letras, entraremos, una vez finalizada la fase, en esta gratificante pantalla.
El aspecto que más sobresaliente del juego es su gran originalidad, que se completa con unos magníficos gráficos tanto en la diversidad de escenarios, como en la rapidez de movimientos. Destaca el tono humorístico con el que están tratados todos los personajes. La complementariedad de estos factores, unida a la gran variedad de situaciones, hacen de **SLEEP WALKER** un apasionante arcade que permite ir más lejos que la mayoría de los juegos de este género; incluso más allá de los sueños.

JAVIER ITURRIOZ

PARA SACAR VENTAJA

Conviene ir siempre un poco adelantado al niño para poder actuar antes de que sea tarde. El mejor sistema para explorar una zona es dejar al sonámbulo en un lugar seguro del que no pueda salir.
Para disparar el cañón en la fase del cementerio, es necesario coger la mecha situada varias plataformas por encima.
En los niveles tres y cinco, hay que convertirse en perro volador y en globo, respectivamente, para llegar al final.

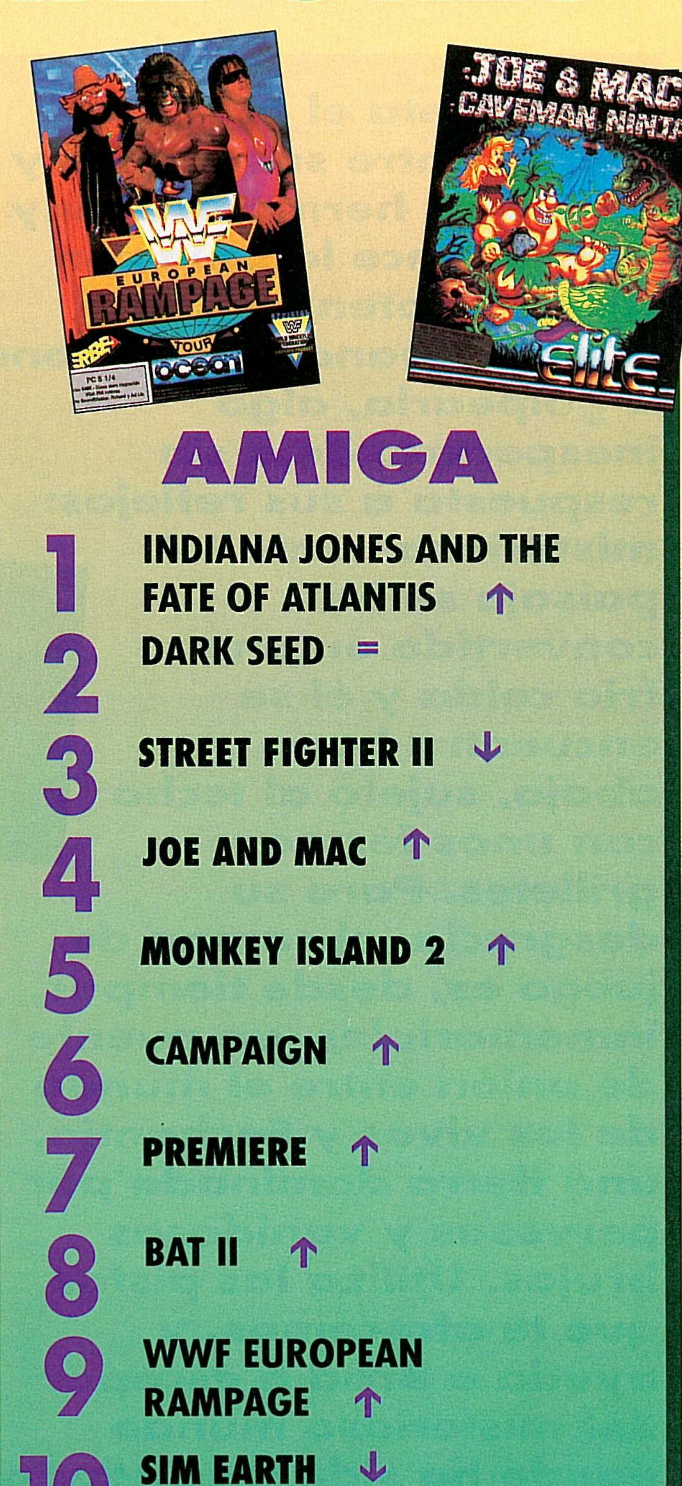


LOS SUPER DEL MES

HIT ORDENADORES

PC

1. COMANCHE ↑
2. INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS =
3. 3D CONSTRUCTION KIT 2.0 ↑
4. BAT II ↑
5. CAMPAIGN ↑
6. ECO QUEST ↑
7. ALONE IN THE DARK ↓
8. DARK SEED ↑
9. DAUGHTER OF THE SERPENTS ↑
10. ETERNAM ↓



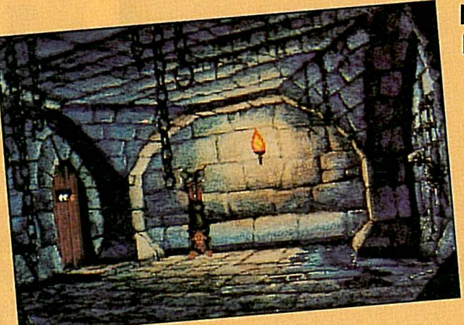
AMIGA

1. INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS ↑
2. DARK SEED =
3. STREET FIGHTER II ↓
4. JOE AND MAC ↑
5. MONKEY ISLAND 2 ↑
6. CAMPAIGN ↑
7. PREMIERE ↑
8. BAT II ↑
9. WWF EUROPEAN RAMPAGE ↑
10. SIM EARTH ↓


El castillo embrujado del reino de Enchantia es el último escollo que deberá pasar Brad para regresar sano y salvo a casa.

Brad sujeta el bate con fuerza entre sus manos y pide a su hermana Jenny que le lance la bola con toda la potencia que pueda. Cuando se dispone a golpearla, algo inesperado deja sin respuesta a sus reflejos: misteriosamente, el paisaje se ha convertido en una fría celda y él se encuentra boca abajo, sujeto al techo con unos férreos grilletes. Para su desgracia, el campo de juego es, desde tiempos inmemoriales, un puente de unión entre el mundo de los vivos y Enchantia, una tierra dominada por perversas y vanidosas brujas. Utiliza las pistas que te ofrecemos, y ayuda a Brad a escapar del misterioso mundo donde ha sido trasladado por un hechizo que escapa a su razón.

• LA CARCEL •



La aventura comienza con Brad colgado boca abajo en una mazmorra. Pide ayuda, coge la llave que se le cae al carcelero y utilízala para abrir las cadenas y después la moneda que hay en la esquina inferior izquierda. Empuja la parte derecha de la pared y encontrarás el clip que necesitas para abrir la puerta de la celda. Recoge rápidamente la pecera y todas las gemas que encuentres.

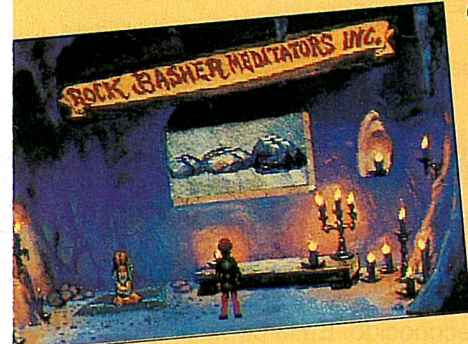
• FONDO DEL MAR •



Colócate la pecera en la cabeza. Libera al pez y espera que te traiga la concha. Avanza un poco y mira en el agujero que hay en el suelo. Coge el gusano que hay en él y ofréceselo al pez de la tienda. Después, dale la concha a la tortuga. Sigue un poco más y hazte con el palo para atacar al tiburón.
Salta la ostra cuando esté cerrada. y luego, utiliza el palo como palanca para abrir el tapón y salir.

¡DEJADME JUGAR AL BEISBOL!

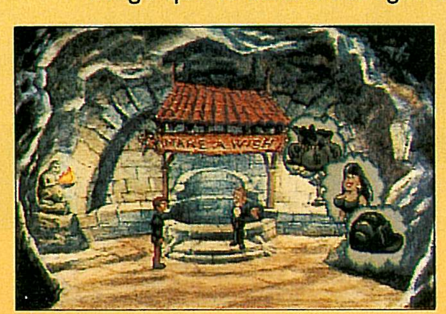
• GRUTA •



Coge el musgo de la piedra y pulsa el botón de la pared. Busca ahora por los pasadizos tres piedras de cada tamaño, una moneda y un monitor. Dale las piedras al romperocas y recibirás a cambio una cadena.
Vete a la pantalla del tablón, cógelo y colócalo sobre la piedra grande. Súbete a él y lanza el monitor. A continuación coge el imán y únelo a la cadena. Vuelve a la pantalla donde estaba el monitor, mira en el agujero de la pared y utiliza el imán para coger el hilo metálico.
Colócalo en las anillas que hay cerca de la entrada del romperocas y, cuando el monstruo tropiece, coge el barro. Busca ahora una pantalla con varios agujeros en la pared.



Mira dentro de los tres situados más a la izquierda y, en el cuarto, encontrarás una rama que unirás al musgo y al barro que ya tienes. Vete al pozo de los deseos, que estará abierto, y lanza dentro la moneda. Aparecerá un mago que te dará a escoger entre tres objetos. Escoge el casco y utilízalo para atravesar la lluvia de rocas y llegar hasta el fondo del pozo. Salta dentro del cubo y utiliza la mezcla barro/rama/musgo para la cara.



• EL ACANTILADO •

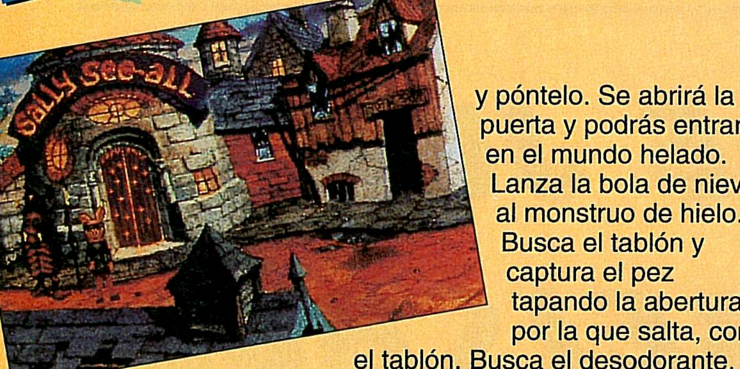


Toma la navaja del bandido, atácale con ella y coge el dinero. Una vez en el pueblo vete a ver al mago, dale el dinero y serás transportado a un acantilado. Empuja la gran roca, salta sobre ella y coge los guantes que hay a continuación. Para hacer aparecer el puente, pulsa los botones en este orden: 4º, 1º, 2º, cruza y coge la cuerda del suelo. Posteriormente, colócate los guantes para empujar al caballero eléctrico.
Ten mucho cuidado con las rocas que caen y toma la piedra del suelo. A continuación, sitúate casi al final del camino, en un punto en el que cae un objeto intermitentemente.
Ponte la piedra sobre la cabeza y coge el objeto para lanzarlo al vacío. Luego, Atraviesa el camino recién abierto y, en el siguiente corte del mismo, tira la cuerda hacia el saliente del otro lado. Al final de la ruta, lee el cartel de la pared y repite en voz alta el mensaje escrito en él. Entra a la cueva y saluda al loro. Recibirás pistas acerca de tu misión.

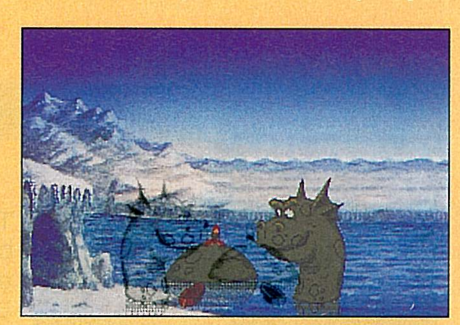


• EL MUNDO DEL HIELO •

De vuelta al pueblo, dirígete a la sastrería y ofrécele dinero a su dueño. Coge el vestido, entra en el probador



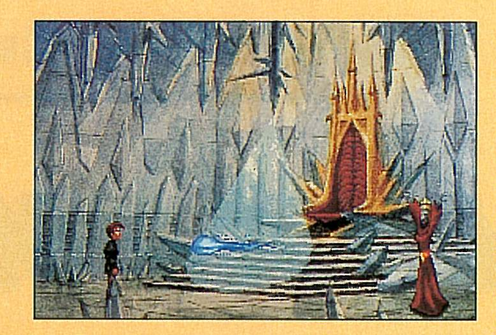
y póntelo. Se abrirá la puerta y podrás entrar en el mundo helado. Lanza la bola de nieve al monstruo de hielo. Busca el tablón y captura el pez tapando la abertura por la que salta, con el tablón. Busca el desodorante, utilízalo y vete a ver al esquimal. Dale el pez y recibirás a cambio la caña de pescar. Ataca con ella al bloque de hielo y coge la ceniza. Después, dirígete ahora hacia la izquierda, cruza sobre la morsa y pide ayuda. Lanza la ceniza al agua y aparecerá un monstruo que te cruzará hasta el castillo de hielo.



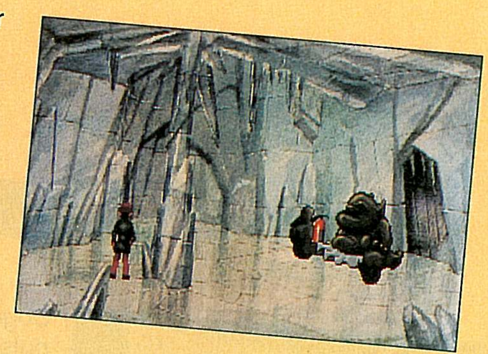
• CASTILLO DE HIELO •

Para que la puerta se abra, golpea las estalactitas por orden de tamaño, de mayor a menor. Luego, entra y coge la escoba. Lanza los dados y registra las habitaciones abiertas para recoger los objetos que contienen. Vuelve a lanzar los dados para abrir nuevas puertas las veces que sea necesario, hasta que tengas lo siguiente: un gato, una lupa, un megáfono, un cubito de hielo, un silbato, una pistola y una estalactita. Para coger estos dos últimos objetos necesitarás utilizar la escoba. Coloca ahora la pistola en la funda para que descienda el platillo y coge de su interior el espejo y el aceite. Une el silbato al megáfono y ataca la ventana con él. Salta por ella y llegarás a la habitación del láser. Aquí deberás colocar los siguientes objetos en los



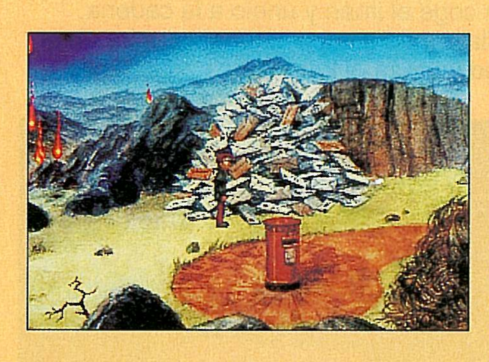


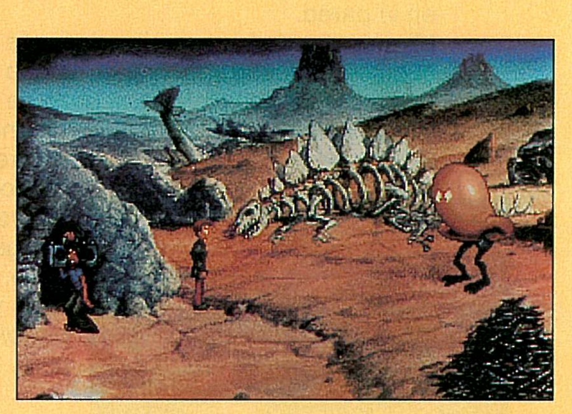
agujeros, en este orden: lupa, cubito, estalactita, espejo. Si has terminado, abre la puerta con el gato, entra y, cuando la bruja te lance fuego, salta. En ese momento serás atrapado por una mano, así que aplícate el aceite para liberarte. Acto seguido, avanza por los corredores a la vez que recoges las cerillas que hay en uno de ellos, hasta llegar al ogro. Tendrás que esconderte detrás de la columna hasta que se duerma. No dudes un instante; debes aprovechar para colocarle la cerilla en el pie y encenderla. Luego coge el extintor y sal por la puerta.

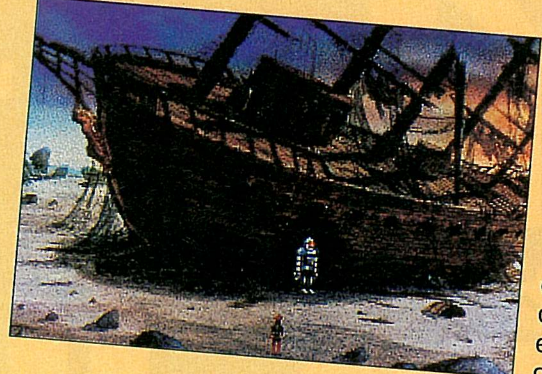


• MONTAÑA •

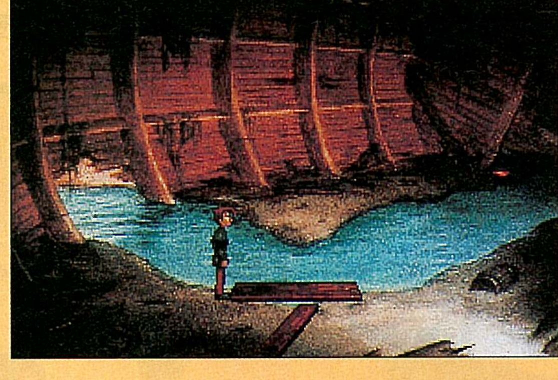
Vuelve a ver al mago y dale dinero. Por arte de magia tu aspecto físico cambiará y podrás pasar ante el escarabajo guardián sin ser reconocido. En la pantalla del grupo musical coge la paja y la bandeja. Vete al sur y utiliza la paja para deshacerte de la nariz gigante. Entre los montones de basura encontrarás un sello, un bolígrafo y un calcetín. Baja por las escaleras y toma el control remoto. Llena el calcetín con las monedas que hay a la derecha del barco y utilízalo como arma para vencer al robot. Cuando los hayas hecho, entra en barco, coge los tablones y forma un puente con ellos en la parte central del riachuelo, atraviésalo y hazte con el trapo que se encuentra al otro lado. Sal del barco y coge un cassette del







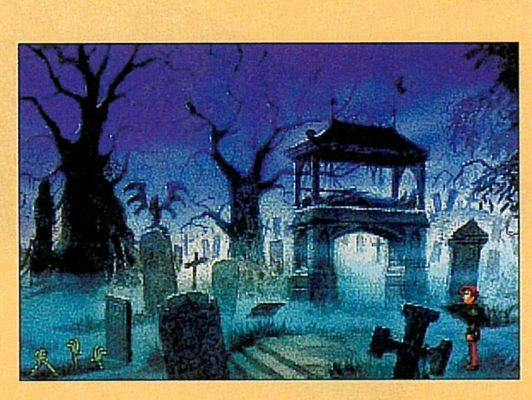
montón de la izquierda. Vete al buzón de la primera pantalla, coge la carta, pégale el sello y deposítala en el buzón. Hacia la derecha se encuentra la grabadora, donde deberás introducir el cassette y ponerla en marcha con el control remoto. Una vez grabada, llévasela al hombre del radiocassette que nos dará a cambio una tarjeta de acceso. Entra a la cueva, grita ayuda y el detergente quedará al descubierto. Vuelve a la primera pantalla y utiliza la tarjeta en la puerta. Llegarás a una nube. Muévete hacia la izquierda primero y después a la derecha para alcanzar la bolsa de canicas. Vete a la pantalla del esqueleto del dinosaurio, donde aparecerá una puerta mágica en la que debes entrar. Lanza el detergente a la pared y utiliza el trapo para quitar el barro que oculta un botón. Púlsalo y la reja se abrirá. Lanza ahora las canicas al suelo y utiliza la bandeja para cruzar al otro lado. Coge el ventilador, abre la puerta con el clip y sal de nuevo hacia el pueblo.

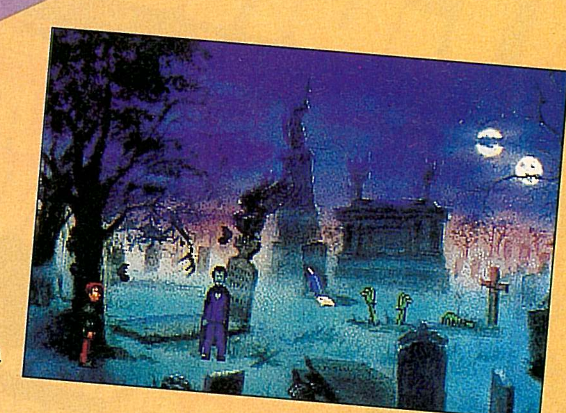


Si consigues ganar la lucha final, acércate a la bruja y ponte el anillo para poder volver a casa

• CEMENTERIO •

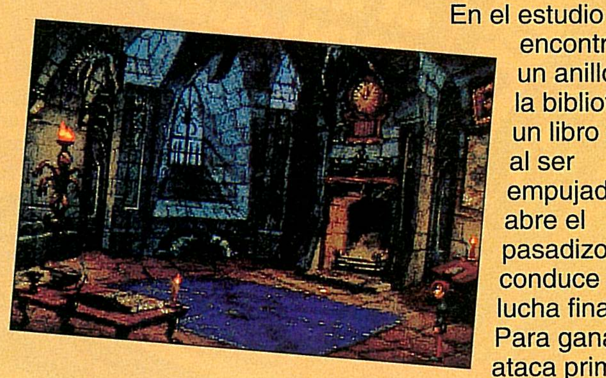
Vuelve a ver al mago y dale dinero. Aparecerás dentro de una tumba. Con el hueso que hay allí podrás escapar de tu encierro. En cuanto salgas, colócate detrás de la tumba abierta para esquivar el ataque de Drácula. Coge la pala, los platillos y el molde. Ataca al vampiro con la pala y coge los ajos y la cruz. Empuja la lápida frente al vampiro y avanza hasta la siguiente pantalla. Come los ajos, coge la aspiradora y ataca a Drácula, primero con la cruz y, más adelante, con los platillos. Sal del cementerio hacia el castillo de la bruja.

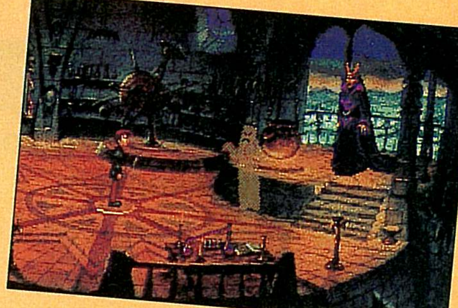




• CASTILLO •

En el estudio encontrarás un anillo y en la biblioteca un libro que, al ser empujado, abre el pasadizo que conduce a la lucha final. Para ganarla, ataca primero con la aspiradora y a continuación con el extintor y el ventilador sin variar este orden. Acércate a la bruja y colócale el anillo. Inmediatamente serás transportado de vuelta a tu casa, dando por finalizada la aventura.







Suscríbet
saldrás "
CONOCER
LA VIDA Y EL UNIVERSO
Núm. 120 • ENERO 1993 • 325 ptas.
Por qué nada es previsible
CÓMO EL AZAR CAMBIA NUESTRAS VIDAS
PSICOLOGÍA
Viaje al mundo de las pesadillas
AERONÁUTICA
Descubrimos el último OVNI ruso
ESPACIO
La NASA de Clinton vuelve a la Luna
PAUSE
POWER
OFF ON
CONTROL PAD
SEGA
1 START
2
SUSCRIPCIONES
TEL. (91) 431-38-33
Promoción valida dentro del territorio español para las 1.000 primeras suscripciones

te a CONOCER jugando”

SEGA
Master System II™

Suscríbete a Conocer por 3 años y además de recibir en tu casa todo lo que quieres saber sobre, ciencia, investigación, astronomía.... Saldrás ganando, porque conseguirás esta magnífica consola de videojuegos.

SEGA
MASTER SYSTEM II
POWER BASE

YA SABES, AL SUSCRIBIRTE A CONOCER SALDRAS JUGANDO

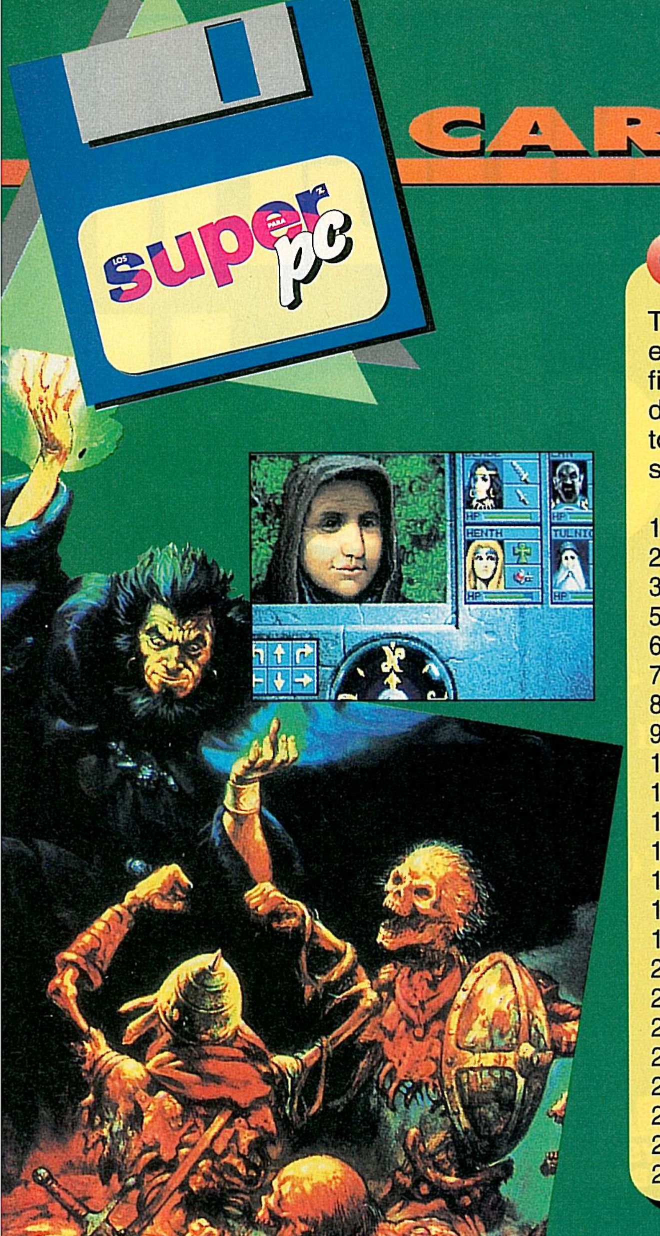
No esperes más, suscríbete hoy a CONOCER por 3 años (36 números) por 15.700 pesetas (gastos de envío incluidos) y conseguirás esta consola de videojuegos.
Si lo prefieres suscríbete a CONOCER por 1 año (12 números) y benefíciate de un 20% de descuento en tu suscripción pagando sólo 3.360. pesetas.

Envíenos el cupón o llame al teléfono (91) 4.31.38.33. Utilice también este teléfono para pedidos de números atrasados y tapas.
Suscripciones para el extranjero: Europa y Norte de Africa 7.900 pts. América, Asia y Africa 9.900 pts.

D...teléfono.......................
Domicilio...Código Postal.......................
Población...Provincia.......................
Marque con una X **20 % Descuento** ☐ **Regalo** ☐
FORMA DE PAGO **Firma:**
☐ **Cheque/Talón a nombre de Ediciones Mensuales, S.A.**
☐ **Giro postal núm.......................de fecha.......................**
☐ **VISA: Tarjeta nº** └┘└┘└┘└┘
☐ **AMERICAN EXPRESS: Tarjeta nº** └┘└┘└┘
Fecha de caducidad de la tarjeta.......................
Nombre del titular, si es distinto.......................

Enviar este cupón a:
EDICIONES MENSUALES
REVISTA CONOCER -
Departamento de Suscripciones
O'Donnell 12, planta baja.
28009 MADRID





CARGADORES

CREEPERS (PC)

Teclea el listado en el GWBASIC, grábalo en un disco y haz RUN. Se creará el fichero CCREEP.COM. Cárgalo antes del juego: Tendrás energía infinita, 35 tools y podrás pasar de fase pulsando sobre la bandera blanca.

```
10 'Generador de ccreep.com. (c) T.T.F.
20 OPEN "R",#1,"ccreep.com",1
30 FIELD #1,1 AS A$: I=1
50 FOR L=1 TO 8
60 S=0:READ L$
70 FOR J=1 TO LEN(L$)/2
80 B=VAL("&H"+MID$(L$,2*J-1,2)):S=S+B
90 LSET A$=CHR$(B)
100 PUT #1,I:I=I+1
110 NEXT J
120 READ SL:IF S<>SL THEN 160
130 NEXT L
140 CLOSE #1
150 PRINT "ccreep.com creado correctamente":SYSTEM
160 PRINT "Error en linea ";190+10*L:END
200 DATA "EB60000000003D13007551558BEC501E",1179
210 DATA "8B46023DDB0275418B46042DCB128ED8",1512
220 DATA "B89090C606E15401C606CB22B8C706CC",2020
230 DATA "222300A3864EA3884EA38A4EA2974FA3",1755
240 DATA "984FA39A4F33C08ED8FA2EA10201A340",1915
250 DATA "002EA10401A34200FB1F585DFA2EFF2E",1501
260 DATA "02010E1FB81035CD212E891E02012E8C",941
270 DATA "060401BA0601B81025CD21BA6201CD27",1208
```

EYE OF THE BEHOLDER II (PC)

Escribe el siguiente listado en el GWBASIC y haz RUN. Se creará un fichero llamado CEOB2.COM. Cópialo en el directorio en el que has instalado el juego y ejecútalo para obtener energía infinita e inmunidad al veneno y a la parálisis. Para anular el efecto del cargador, vuelve a ejecutarlo de nuevo.

```
10 'Generador de ceob2.com. (c) T.T.F.
20 OPEN "R",#1,"ceob2.com",1
30 FIELD #1,1 AS A$
40 I=1
50 FOR L=1 TO 20
60 S=0:READ L$
70 FOR J=1 TO LEN(L$)/2
80 B=VAL("&H"+MID$(L$,2*J-1,2)):S=S+B
90 LSET A$=CHR$(B)
100 PUT #1,I:I=I+1
110 NEXT J
120 READ SL:IF S<>SL THEN 160
130 NEXT L
140 CLOSE #1
150 PRINT "ceob2.com creado correctamente":SYSTEM
160 PRINT "Error en linea ";190+10*L:END
200 DATA "E9010153544152542E45584500262947",1055
210 DATA "1B089709E69090909000000000436172",1279
220 DATA "6761646F7220246465732461637469766",1480
230 DATA "61646F2E0D0A244E6F206D6F64696669",1266
240 DATA "6361646F0D0A2400B80042CD217303E9",1305
250 DATA "A600BA1901B90400B43FCD217303E997",1550
260 DATA "00C3B80042CD217303E98C00B904008B",1502
270 DATA "D6B440CD217303E97E00C3B90200BE19",1770
280 DATA "01BF0D01F3A7C3B90200BE1901BF1101",1423
290 DATA "F3A7C3B90200BE1901BF1501F3A7C3B9",2011
300 DATA "0100BA7A3C5152E89EFFE8CEFF5A5975",2166
310 DATA "0DBE1501E8ABFFC606470101EB0D51E8",1721
320 DATA "D1FF597533BE0D01E897FFB90100BADC",2155
330 DATA "3D5152E872FFE8AEFF5A59750DBE1501",2007
340 DATA "E87FFFC606470101EB0D51E8A5FF5975",2078
350 DATA "07BE1101E86BFFC3BA3701B409CD21B8",1857
360 DATA "014CCD218CC88ED88EC0BA0301B8023D",1784
370 DATA "CD2172E48BD8E886FFBA1D01B409CD21",2199
380 DATA "803E4701007507B409BA2701CD21B409",1228
390 DATA "BA2B01CD21B8004CCD21",966
```

SNEAKERS, SEGA Y SUPER JUEGOS ENTREGAN LOS PREMIOS



Nuestro concurso Sneakers ha sido todo un éxito; y es que los premios eran de lujo. Casi todos habéis descifrado la clave secreta: La letra "ESE". ¡La próxima vez os lo pondremos más difícil!

Estos son los ganadores:

10 Lotes Mega Drive

Pedro Miguel Ruiz (Barcelona),Jorge Muñoz (Madrid), Carlos Méndez (Valencia), Cosme Tornero (Murcia), Hugo Calvo (Madrid), David Navarro (Madrid), Inmaculada García (Cádiz), Pablo Santos (Madrid), Juan Enrique Bellón (Madrid) Shera Marchal (Lérida).

30 Portátiles Game Gear:

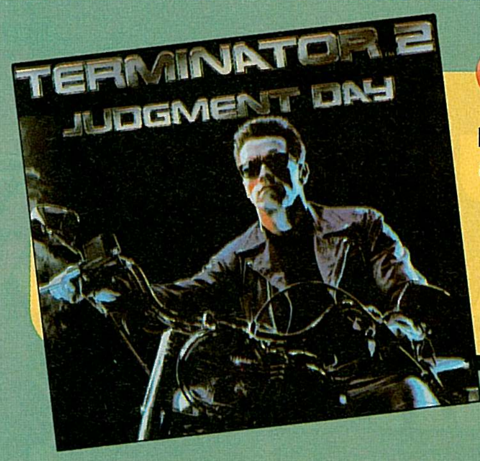
Manolo Salsas (Palma de Mallorca), Alejandro Donas (Madrid), Carlos Martínez (Murcia), Luis López (Santander), Eduardo Salazar (Las Palmas), Eduardo Rodríguez (Madrid), Alberto José Isidro (Zaragoza),Diego Vecino (Zaragoza), Ignacio del Olmo (Burgos), Diego Suarez (León), Alex Clopes (Barcelona), Alberto Cortés (Barcelona), Cristina Pino (Madrid), Beatriz Elías (Las Palmas), José Ramón Rodríguez (Madrid), Arturo Pino (Madrid), Francisco Javier Cánovas (Madrid), Fernando Jordá (Valencia), Guillermo Portillo (Cádiz), Miguel Angel Cerdá (Lérida), David Cañizal (Madrid), Eduardo López (Madrid), Miguel Barreiro (La Coruña), José Antonio Duque (Palencia), Pilar Villaverde (Madrid), Asier Marín (Granada), José luis Barreiro (León), Alberto Otero (Palencia), Pau y Andreu Miñana (Valencia), Oscar Rodríguez (Madrid).

Tarjetas Club Súper Juegos:

José Alonso (Cádiz), Miguel Angel García (Madrid), Francisco Martínez (León), Iván Pablo Avilés (Murcia), Domingo Quintana (Córdoba), José luis Pérez (Burgos), Juan Antonio Pino (Sevilla), Angel Carneros (Madrid), José María Bravo (Valladolid), Javier Guemes (Burgos), Santiago Villoria (Guipúzcoa), Luis Miguel García (Madrid), Alvaro Redondo (La Coruña), Fernando Jordá (Valencia), Daniel Espejo (Santa Cruz de Tenerife), Elena Maicas (Valencia), Juan José Diaz (Madrid), Manuel Berdugo (Cádiz), Sergio Peris (Valencia), Pablo Vicente Hernández (Madrid), Juan José Rodríguez (La Coruña), José Luis Selva (Málaga), Natalia Vicario (Málaga), Manolo Fernández (Cádiz), Francisco Callejas (Barcelona) Antonio Borrás (Barcelona), Cristian Claros (Málaga), Héctor María Fabelo (Las Palmas), Oscar Cañaveras (Barcelona), Federico Gran Enguix (Valencia), Juan Manuel Sánchez (Barcelona), Carlos Monroy (Pontevedra), David Alonso (Madrid), Juan José Rodríguez (La Coruña), Rubén Ramón (Madrid), Natalia Vicario (Málaga), David Navarro (Madrid), Marta Laita (Zaragoza), Mari Carmen Egea (Málaga), David Sánchez (Madrid), M. Alejandro Ucha (Las Palmas), José Luis Selva (Málaga), Ricardo Medrano (Vizcaya), Germán Medina (Las Palmas), José López (Zaragoza), Oscar Cañaveras (Barcelona), Elena Virginia Maicas (Valencia), Pedro Pablo Moreno (Madrid), Antonio Urresti (Vizcaya), Francisco Manuel Muñoz (Santa Cruz de Tenerife), Natalia Román (Valladolid), Pau Ballada (Barcelona), Elena Arribas (Sevilla), Rebeca Martínez (Valladolid), Luis Serra (Barcelona),Francisco José Gil (Barcelona), Vicente Hinojo (Barcelona), José Carlos Amador (Tenerife), Joaquín Such (Alicante), Rubén Ares (Baleares), Mirian Feliú (Madrid), Luis Miguel García (Madrid), Victor Muñoz (Valencia), Raúl Moraleda (Granada), Héctor Mª Falela (Las Palmas), Hugo Calvo (Madrid), Victor Marco (Valencia), Rafael Roca (Valencia), Eneko Urrutia (Alava), Alvaro Rodríguez (Burgos), Pablo Sanchís (Valencia), César Plaza (Valencia), Leonardo López (Cádiz), Santiago Martínez (Zaragoza), Alvaro Cuvillas (Vizcaya), José Pedro Méndez (Murcia), Sergio Rodríguez (Barcelona), Rafael Paez (Sevilla), Javier Lago (Barcelona), José Alonso Fuentes (Cádiz), Pablo Vicente Hernández (Madrid), Angel Carneros (Madrid), José Ramón Rodrigez (Madrid), Luis Tapias (Barcelona), Sergio Barragán (Sevilla), Cristina Vázquez (Valencia), José Mª Bravo (Valladolid), Héctor Callejo (Palencia), Ricardo Medrano (Vizcaya), Raúl Renedo (Palencia), Gunter Reny (Alicante).

CONSEJOS Y TRUCOS

Los super para PC



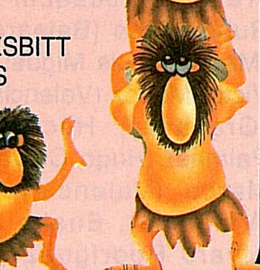
TERMINATOR 2 (Amiga)

Haz una pausa durante el juego y aprieta simultáneamente todas las teclas de función. Luego, quita la pausa y, cada vez que pulses la tecla ESC, podrás acceder a los diferentes niveles de este juego protagonizado por T1000.

THE HUMANS (Amiga y PC)

Las siguientes claves te serán de ayuda para finalizar algunas de las misiones:

28 GREEN CARD
29 COOKIE
30 MALCY MALC
31 RAVING BURK
32 YOU GOT IT
33 SGNIMMEL
34 MINISTRY
35 MAD FREDDY
36 BIZARRE
37 FREE SCOTLAND
38 APPLE JUICE
39 PAYDAY
40 BANANA MOON
41 BONUS
42 BOUNCING
43 NO MONEY
44 A S F
45 VISION
46 SISTERS
47 FAST FASHION
48 CARGO
49 RAB C NESBITT
50 RANGERS



¡DE PELICULA!

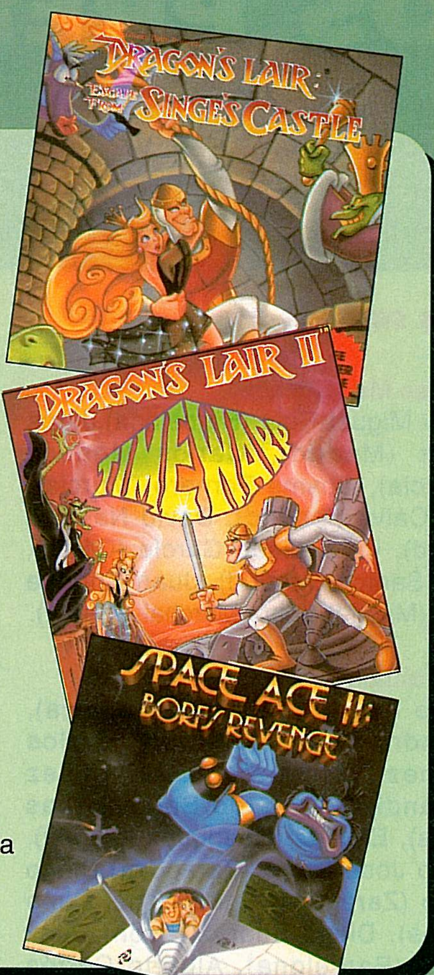
Los siguientes trucos sirven para ver los juegos como si de una película se tratase. Funcionan en los ordenadores Amiga y PC.

DRAGON'S LAIR
En la pantalla de presentación, pulsa simultáneamente las siguientes teclas: ESC, R, /, N y 7.

DRAGON'S LAIR 2
Teclea "GET MORDROC DIRK" (espacios incluídos) en la pantalla de presentación.

SPACE ACE
Haz una pausa en la primera pantalla del juego y teclea "DODEMODEXTER".

GUY SPY
Cuando aparezca el título de la pantalla de presentación, teclea "GETVONMAX"; después, presiona ENTER y F1.



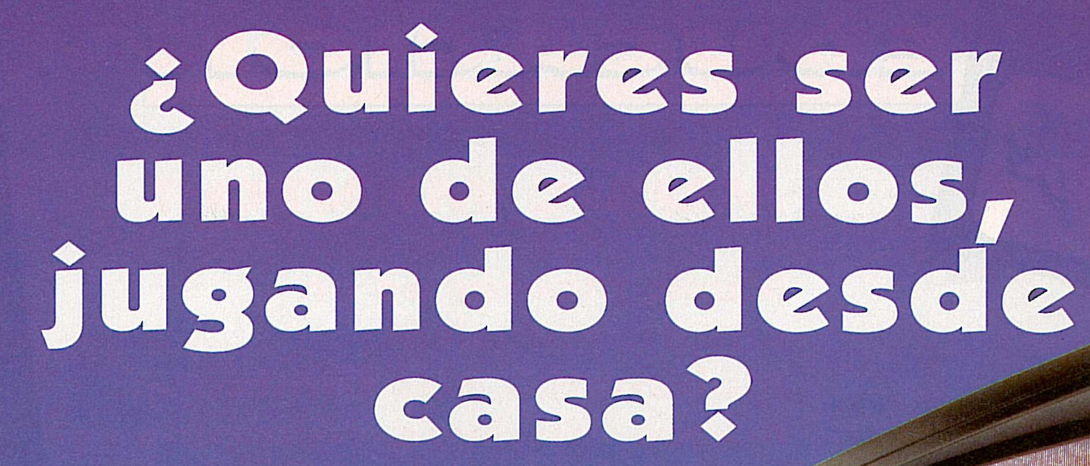
LOTUS 3 (Amiga)

Para poder acceder a los distintos niveles de este juego de carreras de coches, prueba a introducir algunas de las siguientes claves:

Nivel fácil:
1- PWRWUWHNM-30
2- XMQIYSKAS-80
3- UVQSNPBCM-70
4- CWVBQPCAV-50
5- SFXUXXXXP-60
6- HSYWYSKGC-50
7- IVVEMMKOZ-50

Nivel superior:
1-IYVVNVEQR-35
2-KAZZNIKAI-45
3-FGQLJGDAF-65
4-MFFSRPYDU-60
5-PLQTZDPE-80
6-ZKZGKJKKK-50
7-TGGJGGTTT-63
8-AFZYBQCJT-70
9-JBOUKJHKA-99
10-DASICOTET-80
11-XDNVSEECE-85
12-QDSCJVEBT-65
13-SKGYXXXXK-57
14-YKGJWVNAK-92
15-WJMEGMEQH-60

S O L O   S O C I O S   C O N   T A R J E T A





CADA SABADO PUEDES TENER UN TELEFONAZO CON PREMIO. TU PUEDES SER EL ELEGIDO PARA SER NUESTRO "SUPER TRONCHI", TE LLAMAREMOS A CASA Y TE HAREMOS UNA PREGUNTA EN DIRECTO DESDE EL PROGRAMA SUPER JUEGO DE ANTENA 3. AL CONTESTAR CORRECTAMENTE PODRAS APOSTAR POR UNO DE LOS DOS EQUIPOS Y LLEVARTE EL MISMO PREMIO QUE ELLOS. ¡ANIMATE Y ENVIANOS EL CUPON LO ANTES POSIBLE!

Recorta y envía este cupón a ediciones Mensuales, Revista Súper Juegos. C/O'Donnell, 13 - 28009 Madrid.

Nombre y Apellidos:

Dirección: **C.P.:** **Población:**

Provincia: **Telf.:** **Edad:** **Nº TARJETA SUPER JUEGOS:**

Modelo de ordenador o consola que posees:

NO OLVIDES INDICAR EN UNA ESQUINA DEL SOBRE "EL SUPER TRONCHI DE ANTENA 3"

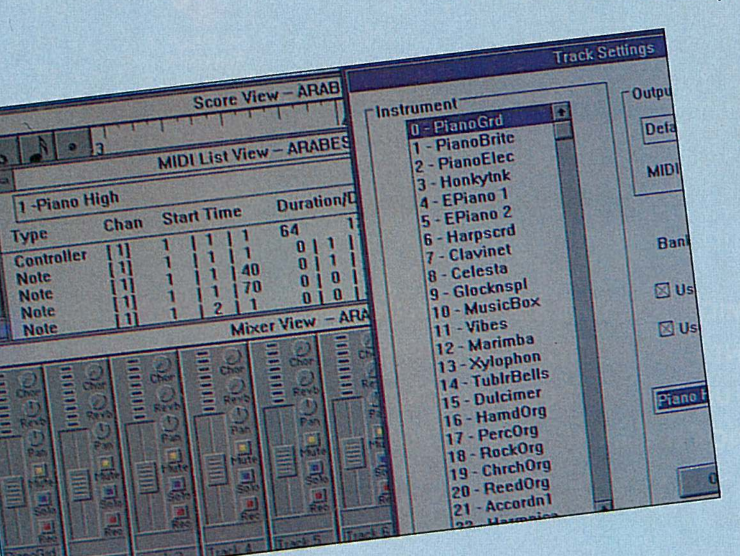


MUSIC MENTOR

Music Mentor es un entorno musical Multimedia que combina textos, gráficos, ejemplos sonoros y animación de una forma interactiva, para ofrecer en un sólo producto un curso de educación musical y un secuenciador multipista MIDI con los que crear tus propias composiciones.

El programa es un *"libro electrónico Multimedia"*, dividido en seis partes que cubren todos los aspectos fundamentales de la música: melodía, armonía, ritmo, timbre, textura y forma. Todas y cada una de ellas, son estudiadas en otras tantas etapas históricas:

- **Concepto.** Mediante unas explicaciones claras, en clave de humor pero con todo rigor, podrás entender cuáles son los aspectos que, por ejemplo, distinguen una melodía de una simple concatenación de sonidos incoherentes; o entenderás qué es la polifonía y el contrapunto, en qué consiste un compasillo, etcétera. Todo ello con continuas referencias y ejemplos musicales.
- **Música temprana o Renacimiento.** La evolución de los cantos gregorianos, desde la monofonía a los organum y voces contrapuntísticas. Comprenderás cómo muchas de estas técnicas vetustas se emplean en la música actual.
- **Barroco.** Sabrás por qué Bach era un genio y cómo componía sus tocatas y sus fugas. Observarás la diferencia entre un trino y un mordente o qué es un pizzicato, etcétera.
- **Clasicismo.** Descubrirás los cánones estéticos de una pieza clásica y por qué a Haydn y a Mozart se les llama clásicos en su acepción pura.



El curso permite acceder a más de 100 ejemplos musicales.





El arreglo y transcripción de tus partituras no tiene secretos para el Music Mentor.

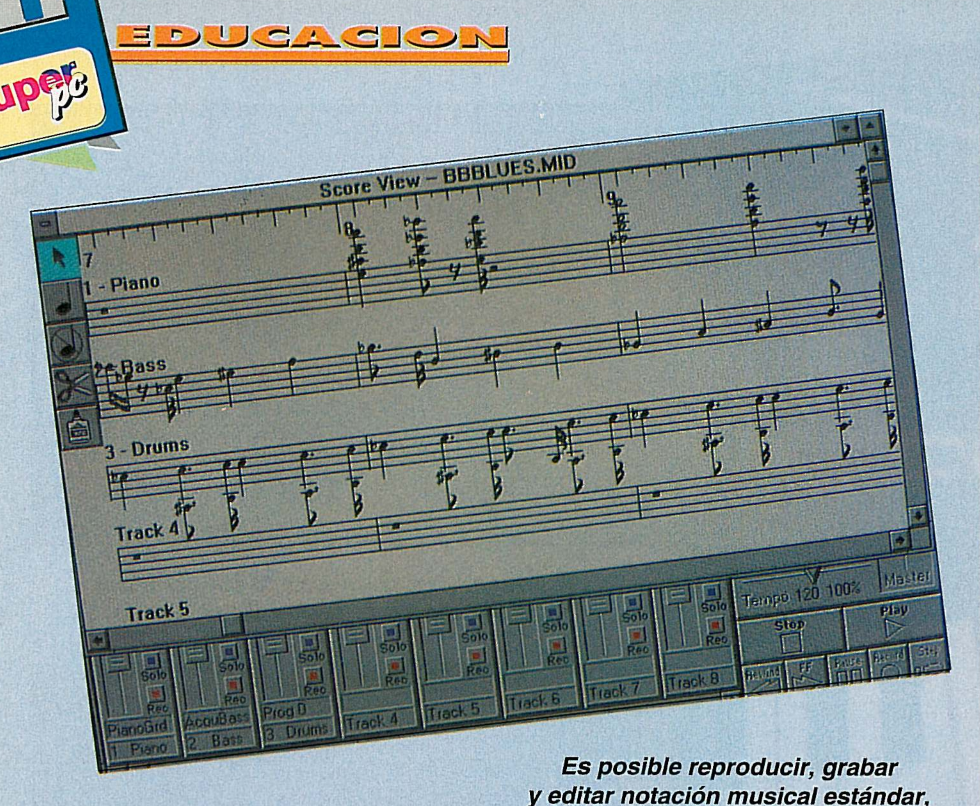
El programa nos permite acceder al uso de hasta 128 instrumentos.

- **Romanticismo.** Explica cómo Beethoven rompió toda una corriente de composición. Verás las diferentes clases de músicos románticos que pueden coexistir: de la grandilocuencia de Wagner, a la sensibilidad del pequeño Chopin.
- **Modernismo.** El impresionismo de Debussy y la música dodecafónica; el caos convertido en arte y la música electrónica. Podrás emular a Stravinsky y componer tu propia pieza. Comprenderás cómo ha evolucionado la música en nuestro siglo.

Todo en un lenguaje ameno y de forma interactiva; sin un conocimiento musical o informático previo.

La composición

MIDI son las siglas del término anglosajón *"Musical Instruments Digital Interface"*, algo que está revolucionando desde hace años el panorama de la composición musical, no sólo a nivel profesional, sino incluso en el mercado doméstico. Se trata de un protocolo de comunicación entre instrumentos musicales, que permite que máquinas de fabricantes diversos se puedan entender; es decir, que hablen el mismo idioma. De esta manera, y si en tu ordenador dispones de una tarjeta provista de *interface **MIDI*** y compatible con las especificaciones indicadas, tienes abierto el mundo de la composición o secuenciación multipista ***MIDI***. Si, además, dispones de un sintetizador, *sampler*, módulo o, simplemente, de un órgano (a ser posible multitímbrico y polifónico) con entrada y salida ***MIDI***, serás un potencial compositor. Aunque no conozcas un ápice de solfeo, podrás grabar cada una de las secuencias musicales de tu creación en este secuenciador o grabador multipista que incluye el **MUSIC MENTOR**.



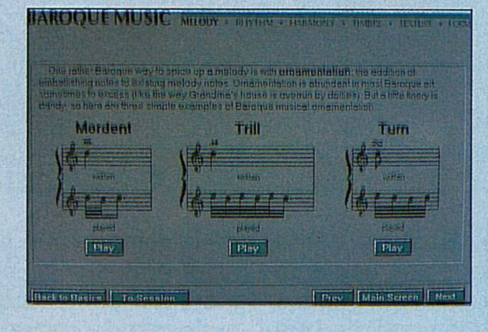
Es posible reproducir, grabar y editar notación musical estándar, tanto con el ratón como tocando en tiempo real sobre un teclado.

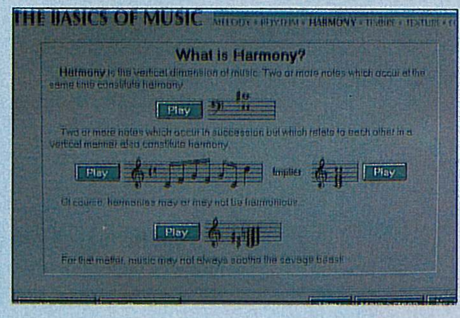
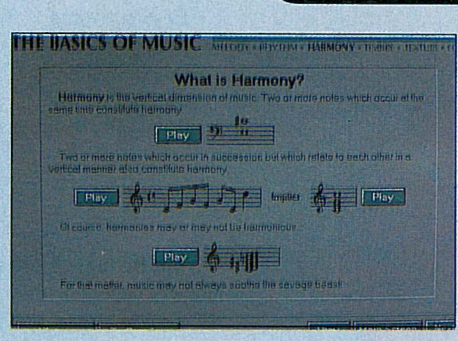
REQUISITOS

MUSIC MENTOR es un producto de MIDISOFT Corporation, empresa americana conocida por otros secuenciadores de orientación similar como MIDISOFT Studio for Windows, y que ha sido diseñado por Music Technology Associates. Puedes encontrarlo en bastantes distribuidores de tarjetas y ordenadores MULTIMEDIA. Los requisitos para su funcionamiento son:

- **PC 386sx o superior**
- **2 MBytes de RAM**
- **Ratón**
- **Interface MIDI o Tarjeta de Sonido: Inves MULTIMEDIA, Sound Blaster, Sound Blaster Pro, Roland MPU-401 y SCC-1, AdLib, Pro Audio Spectrum, etc.**
- **Tarjeta Gráfica VGA o SuperVGA color.**
- **Microsoft Windows 3.0, Windows MULTIMEDIA o Windows 3.1.**

Este “minisecuenciador”, totalmente gráfico, en entorno WINDOWS, te permite:



El mezclador MIDI gráfico aparece por defecto junto al editor multipista que, mediante iconos, permite diversas mezclas.

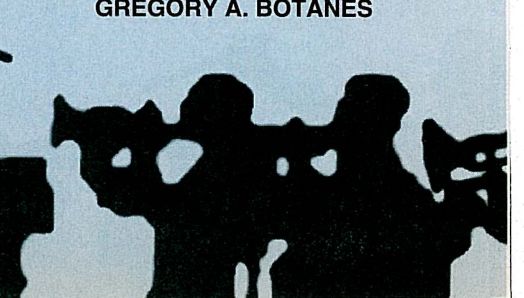
- Reproducir, grabar y editar en notación musical estándar, ya sea escribiendo las notas con el ratón o tocando en tiempo real sobre un teclado master, conectado a tu *interface* ***MIDI***.
- Transcribir instantáneamente tus partituras, arreglarlas, corregir las desviaciones de tiempo, variar el tempo, transponer, reasignar canales a distintos instrumentos y sonidos, cortar, copiar y pegar frases musicales, reajustar el compás de tu composición e imprimir las partituras.
- Grabar paso a paso, mezclar y añadir piezas preexistentes, importar ficheros ***MIDI*** y editarlos-arreglarlos.
- Soporta los estándares ***ROLAND GS*** y ***GENERAL MIDI***, incluyendo el pinchado y selección de los sonidos de los instrumentos asignados por su nombre. Incorpora un selector de bancos que proporciona acceso a más de 128 instrumentos.
- Incluye un mezclador ***MIDI*** gráfico, que aparece simultáneamente al editor multipista y permite realizar, mediante iconos de control, funciones de mezcla: volumen, panorámica, *reverb*, tempo o velocidad, *chorus* y, además, funciones de silenciado y de solista. Podrías hacer que todos los instrumentos se callasen, para ir añadiendo o quitando los que quisieras escuchar.

Ventajas sin límite

Una de las peculiaridades más llamativas de **MUSIC MENTOR** es la intercomunicación que hay entre los dos programas que lo integran. Cuando entras en el Curso de Música, y accedes a cualquiera de los más de 100 ejemplos musicales que inundan la obra, puedes pulsar el botón *To Session*.

Accederás inmediatamente al secuenciador, que abrirá sus ventanas (partituras, mezclador y lista de eventos), pero cargará directamente la pieza que estabas estudiando. De esta forma, podrás visualizar cómo se ha compuesto el tema y cómo evoluciona a medida que suena. Incluso tendrás la oportunidad de añadir tus propias alteraciones, escucharlo con distintos instrumentos, etcétera. Para volver al curso, basta con que selecciones *Back To Mentor*. Como ves, la flexibilidad de los movimientos la indicas tú mismo.

GREGORY A. BOTANES





GAME BOY
Nintendo
SUPER MARIO LAND 2
6 Golden Coins
The Biggest Game Boy Adventure Yet!
Nintendo
OFFICIAL GAME BOY GAME PAK
Official Nintendo Seal of Quality
SUPER MARIO LAND 2
Seis mundos y más de 30 fases para conseguir destronar al malvado Wario del trono del País de Mario. Toda una aventura por mundos desconocidos en los que tendrás que reunir 6 monedas que te abrirán la puerta del Castillo de Mario.
Y en el camino, monstruos nuevos y viejos conocidos, Champiñones, Estrellas y Flores de Fuego para conseguir potencia extra, y Zanahorias Mágicas que convertirán a Mario en una liebre voladora.
La mayor aventura de Mario en tu GAMEBOY, por ahora...
LLEGA SUPER MARIO LAND MULTIPLICADO POR 2
Ya está aquí. Ya llegó: SUPER MARIO LAND 2.
El más divertido juego de todos los tiempos, el héroe del fenómeno GAMEBOY, ahora elevado al cuadrado de jugabilidad, gráficos y música.
¡Vaya título!
GAMEBOY™ Nintendo
ERES UN FENÓMENO
ERBE
ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41
Todos los títulos de juegos y personajes que aparecen son marcas registradas o derechos de autor de NINTENDO CO., LTD.
Los signos ™, ® y © en los juegos y personajes son propiedad de las empresas que distribuyen o licencian estos productos.


HOY VA A SER UN ESTUPENDO DIA PARA ESQUIAR
RECUERDA QUE TENEMOS QUE IR A ESPERAR AL AUTOBUS DE LA EXCURSION
CREO QUE ZE VA A AGUAR LA FIEZTA
¡SI! ¡JUA, JUA!
¡HAN DETENIDO EL TELEFERICO CON LOS CHAVALES DENTRO! ESTO ES OBRA DE LOS MOCOCHICLES
CREO QUE INTENTAN SECRUESTAR EL AUTOBUS
Y LOS CHAVALES PRISIONEROS EN EL TELEFERICO NO PODRAN TENER SU MERIENDA
NI LAS TARJETAS DEL CLUB
DETENDRE LA GRAN BOLA CON MI RIFLE CALORIFICO
MALDITA ZEA EZOZ METOMENTODO NOS HAN CHAFAO EL PLAN Y ADEMAS HAN DEJADO UN OLOR INAGUANTABLE A ESTIERCOL
¿SABES DE DONDE VENIA EL OLOR A ESTIERCOL?



CORTEMOZ LA CORRIENTE DEL TELEFERICO, NOZ COMEDEMOS SU MERIENDA Y NOZ QUEDAREMOS CON LAS TARJETAS DEL CLUB
TENDREMOS MERIENDA Y TARJETAZ GRATIZ
EZE EZ EL AUTOBUS
super juegos
¡CIELOS! UNA GRAN BOLA DE NIEVE
NO ME LO DIGAZ ¡AGGG!
super juegos
LOS CHICOS LIBERADOS, LA MERIENDA RIQUISIMA Y LAS TARJETAS DEL CLUB A TIEMPO.
¡Sí! y además de ser socio del club Súper Juegos como lo es Súper Joy y como nuestro amigo Mix, esta tarjeta te hace jugar con estas ventajas:
•Concursar en el programa Súper Juego de Antena 3 Televisión.
•Poder comprar, vender o intercambiar con otros socios del club.
•Descuentos seguro en todas las compras que hagas en tu centro Canadian. Y sin olvidar las súper ofertas de:
canadian
Tel.: (91) 559 70 05
POP& soft
Tel.: (91) 611 65 83
Avda. Petróleo, s/n, Nave 10
Pol. Ind. S. José de Valderas
Y recuerda que si quieres hacerte con la tarjeta solo tienes que rellenar el cupón de la solapa que aparece en la última página de esta revista.
SJ
CLUB
LOS súper juegos



POR LA COMPRA DE 2 JUEGOS DE GAME BOY REGALO DE HANDY CARRY



LUPA GAME BOY + CONECTOR PARA COCHE

P.V.P. 3.190

SOCIOS 2.455

JOYSTICK WARRIOR 5 PARA PC + TARJETA DE JOYSTICK SMARD GAME CARD

P.V.P. 4.915

SOCIOS 4.15





CARTUCHERA TELEMACH - GAME BOY

P.V.P. 2.950

SOCIOS 1.450

4 JUEGOS EDUCATIVOS INGLES POR EL PRECIO DE 1

P.V.P. 5.400



SOCIOS 3.990





TELEMACH (PARA NINTENDO, SUPER NINTENDO Y MEGA DRIVE)

TELEMACH (PARA PC)

P.V.P. 7.600

SOCIOS 6.100



MEGADRIVE CON REGALO PELUCHE SONIC
SOCIOS 5.495
BATERIA RECARGABLE GAME BOY + CARTUCHERA P.V.P. 6.290
SIN GASTOS DE ENVIO
canadian
CLUB canadian LOS Super juegos
OFERTAS SOLO VALIDAS PARA ABRIL
TURRICAN NES
F-16 PARA AMIGA Y PC
GASTOS DE ENVIO 250 PTAS.
P.V.P. 2.650
SOCIOS 1.750
P.V.P. 7.950
SOCIOS 6.950
POP & soft

BIO-INFORMATICA

Y LOS CHIPS COBRARON VIDA ...

La cuarta edición de ART FUTURA, el festival de arte electrónico, se celebra este año entre los días 19 y 24 en Barcelona. El certamen presentará programas de simulación que han logrado crear seres informáticos con vida artificial autónoma.

La programación de la cuarta edición de **Art Futura** irradia diversidad. Entre los actos previstos, destacan el homenaje al dibujante Moebius y la presentación de su película, *Starwatcher,* realizada por ordenador. Pero, a buen seguro que, tanto ésta como otras novedades, quedarán eclipsadas por la presentación de complejos programas que tienen la capacidad de crear vida informática. Individuos que nacen, evolucionan, se reproducen, alimentan y mueren con autonomía. Estos programas, que hacen posible que el hombre pueda jugar a ser Dios, rompen el handicap según el cual, el ordenador funciona siguiendo las instrucciones del usuario. Los *Mbitis* –nombre de estos entes autómatas– pueden apreciar diferentes colores, oír y oler, relacionarse con sus semejantes, detectar el peligro y cazar para alimentarse. Lo más sorprendente es que son capaces de aprender y reaccionar ante situaciones nuevas o repetidas, gracias a una diminuta red neuronal que hace posible el funcionamiento de su cerebro en base a estímulos.

La reproducción de los habitantes del *Mbitiworld,* que es como se ha denominado al ecosistema donde habitan, es sexual. Cuando se aparean, sus genes, como sucede en la vida real, se mezclan y dan vida a un nuevo individuo independiente y con características propias. Estas razas pueden evolucionar o extinguirse según su capacidad de adaptación al medio. La vida de los *Mbitis* es limitada y puede



Mediante programas evolutivos, estos seres son capaces de adoptar conductas con total autonomía.

finalizar, no sólo al concluir su ciclo, sino también debido a taras letales, falta de alimentos o al ser devorados por otros seres.

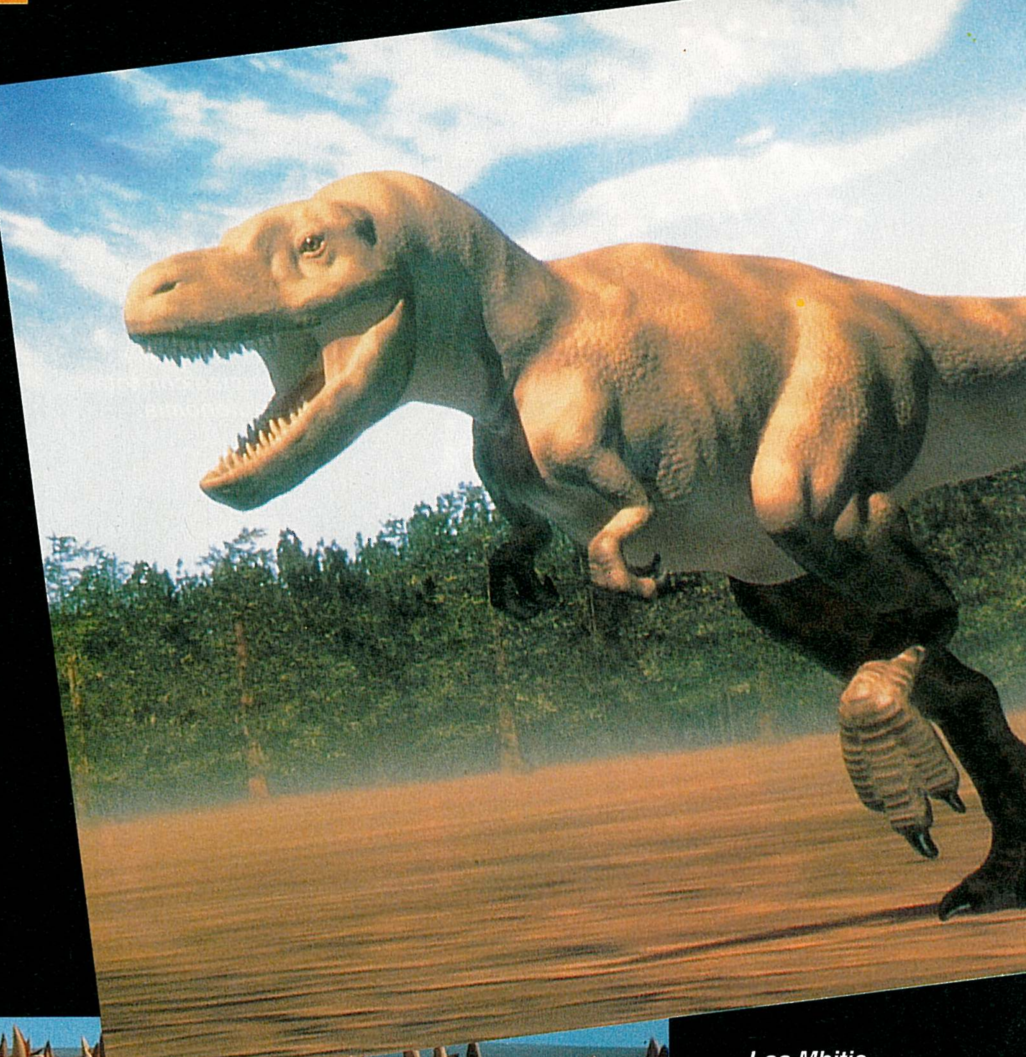
Este mundo alucinante al otro lado de la pantalla del monitor, está almacenado en los microchips y en la unidad de discos del Departamento de Electrónica y Tecnología de Computadores de la Universidad de Granada.

Vida informática

Basando sus experimentos en un ADN digital, un grupo de estudiantes crearon este universo con sus habitantes, flora y condiciones meteorológicas propias. Componen un ecosistema artificial nada fácil de mantener porque **"la mayoría de**

estos mundos, donde existen depredadores, son bastante inestables; en el sentido que, tarde o temprano, se extinguen a causa de la falta de alimento", dice el profesor Federico Morán, del Departamento de Bioquímica y Biología Molecular de la Facultad de Químicas de la Universidad Complutense de Madrid.

Los potentísimos programas que hacen posible la existencia de estos fenómenos, plantean la cuestión de si se puede considerar como vida algo inorgánico. Algo que sólo existe en la memoria de un ordenador, pero que, sin embargo, es capaz de reproducirse, sentir, alimentarse e incluso aprender de sus propias experiencias por sí solo. ¿Qué pasará el día que estas fantásticas criaturas salgan del ordenador?



Jaula electrónica

El bioquímico japonés Massuo Aizawa, del Instituto Tecnológico de Tokio, ha conseguido algo que hace pocos años se le antojaría imposible incluso al más optimista de los visionarios científicos: fabricar neuronas bioinformáticas a partir de un cultivo de células nerviosas de ratón, que luego logró fundir en un chip; lo que supone la base de lo que algún día, puede que no muy lejano, será un cerebro artificial.

Los Mbitis consiguen adaptarse al medio tomando extrañas formas y mutaciones, que no existen al otro lado de la pantalla.

Los robots actuales están programados para realizar unas determinadas funciones pero, si se encuentran con una situación nueva, no saben reaccionar. Estas células artificiales les dotará de la capacidad suficiente para afrontar nuevas experiencias y aprenderlas. En ese momento, la diferencia existente entre la máquina y el ser humano será tan estrecha que pronto se convertirá en nula. Desde el momento que el robot asimile experiencia y aprenda, tanto su mantenimiento como reproducción y, en definitiva, su evolución y adaptación al medio en el que existen, todo vendrá rodado. Como si se tratase de una pesadilla o una historia de cien-

Las neuronas bio-informáticas fundamentan la base del cerebro artificial

VIAJE ALUCINANTE AL FONDO DEL MAR

Hasta 22 nuevos personajes protagonizan la película interactiva con la que soñarán los niños japoneses que visiten el Acuarinto. Se trata de una nueva atracción que será instalada en un Parque de Atracciones de Nagasaki, en Japón, y que ha sido diseñado por el dibujante valenciano Xavier Mariscal, el creador de Cobi.
Está formado por un laberinto de paredes transparentes, donde la realidad virtual hace posible la simulación del fondo del mar, mediante la mezcla de la tercera y la segunda dimensión. Sirenas, extraños peces y perversos demonios se moverán alrededor de los visitantes, en un mundo de burbujas que limita con el de los sueños. Acuarinto, que será inaugurado en el próximo mes de junio, ha tenido un coste de 100 millones de pesetas, y su película interactiva, de 55 minutos de duración, consta de 45.000 dibujos y 72.000 fotogramas. Las 50 secuencias y 15 planos por cada una –que sólo fueron aplicadas en la escena del baile de la película La bella y la bestia–, ahora serán una constante de la mano de Nina, su protagonista holandesa con cara de Cobi. Ella guiará a los niños para que puedan atravesar un río de lava candente y llegar a la casa rosa o a un divertido circo. Después, tendrán que ser los pequeños visitantes quienes se las apañen para salir del laberinto.

Durante la edición de Art Futura de este año se presenta el nuevo sistema de realidad virtual "Menagerie"

El hecho de que los Mbitis tengan la posibilidad de aprender, plantea la cuestión sobre la existencia de vida inorgánica

cia ficción, habrán salido del programa informático y estarán listos para rebelarse contra sus dueños y colonizar el mundo.

Revolución científica

Basados en estas investigaciones, ya existen en el mercado programas destinados a crear vida artificial. Es el caso de SIMLIFE, ideado por Ken Karakotsios y fabricado por **Maxis**. Mediante el menú del juego, el usuario puede crear su ente según le dicte la imaginación: desde una jirafa voladora, hasta un pez con patas. Además, los situará en diferentes ambientes, donde observará como se adaptan, evolucionan o extinguen. En los programas científicos más avanzados sucede exactamente lo mismo, aunque, obviamente, la simulación es mucho más perfecta. Se observa como esas criaturas se mueven por todas partes, se devoran y defienden, se aparean y, en definitiva, viven. A diferencia del videojuego, su manera de actuar no está programada específicamente, ya que son ellas mismas las que deciden cuándo y cómo quieren hacer algo, gracias a programas informáticos que evolucionan simulando. Es lo que se llama algoritmos genéticos. Su utilidad científica está clara: los investigadores pueden observar cómo evolucionan los organismos en unas cuantas horas –algo que en la vida real tardarían miles de años en conseguir–, gracias a los ordenadores de alta velocidad. Se podrá comprobar fielmente como sobreviven o se extinguen los *Mbitis* según su capacidad de adaptación e, incluso, la aparición de mutantes.

ALONSO DE VIANA-CARDENAS

MAASTRICHT

MAGOS DEL HUMOR

Mortadelo y Filemón

MAASTRICHT... ¡Jesús!

REUNION nº 758 PARA ACUERDOS AMISTOSOS

PLOP! PLOP!

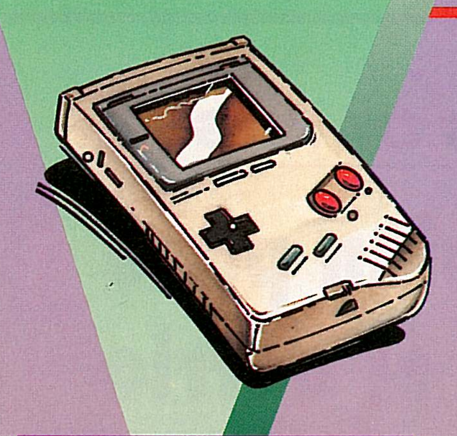
¿PLOP, PLOP...? ¡AH, CHAMPÁN! ¡LOS DE MAASTRICHT YA DEBEN HABER LLEGADO A UN ACUERDO! ¡VAMOS, VAMOS!



Por fin, un tema tan serio, se trata como es debido.

CONSOLAS

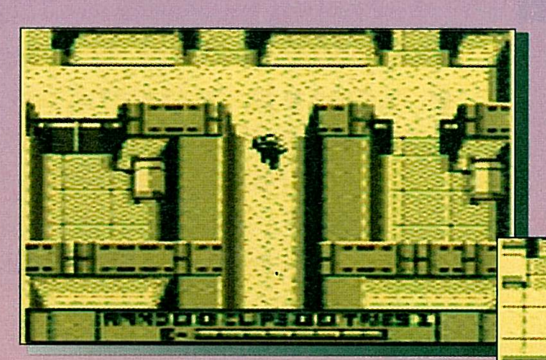
En pantalla



GAme Boy: arcade

ALIEN 3

Ripley ante su último reto

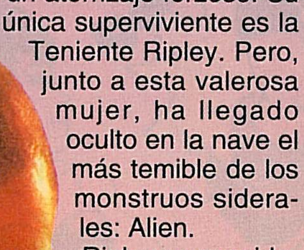


En su nueva aventura consolera, la teniente Ripley debe aniquilar a los muchos alienígenas que la acechan.

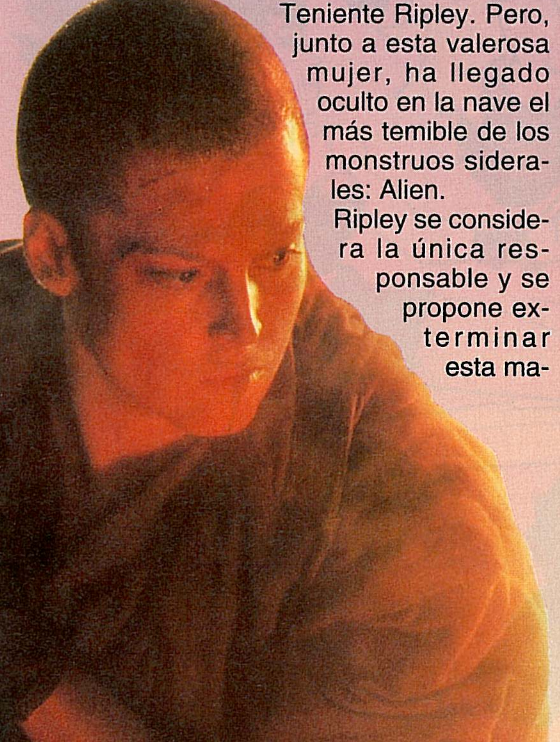
Las escenas de las diversas habitaciones por las que se desarrolla la acción están gráficamente muy conseguidas.

Hay enemigos que nunca mueren. Muy al contrario, parece que su fuerza y su peligro se multiplica. Y, si alguien lo duda, que pregunte a la Teniente Ripley, que no cesa de enfrentarse con el temible Alien, ahora en la portátil de **Nintendo.** Y menos mal que, a diferencia de Sansón, su corte de pelo no le ha restado un ápice de fuerza.

Fiorina 161, una prisión de máxima seguridad en algún lugar del espacio. Una lanzadera espacial ha realizado allí un aterrizaje forzoso. Su única superviviente es la Teniente Ripley. Pero, junto a esta valerosa mujer, ha llegado oculto en la nave el más temible de los monstruos siderales: Alien.



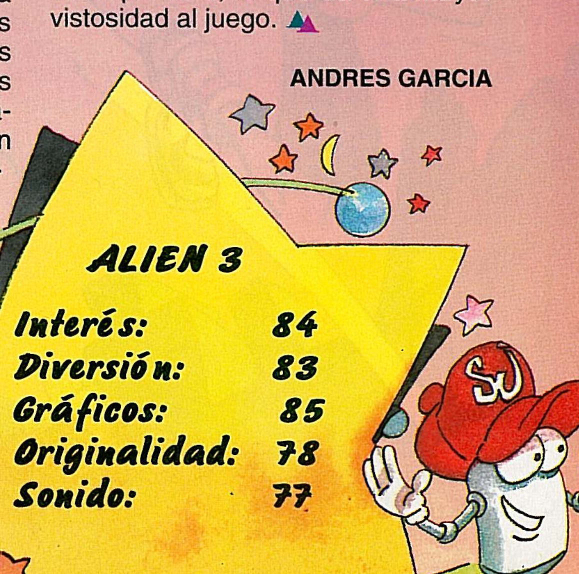
Ripley se considera la única responsable y se propone exterminar esta maligna raza de extraterrestres aunque le cueste la vida.

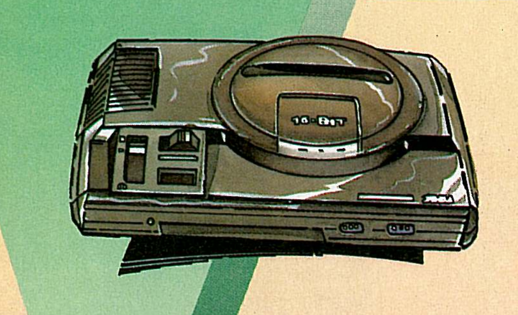


En principio, se debe husmear por las interminables salas, corredores y cámaras de ventilación, para descubrir a los alienígenas y sus crías. Durante el camino, se hallan prisioneros, que proporcionan interesantes consejos para la buena marcha de la aventura. También hay esparcidos por toda la prisión diversos objetos de gran utilidad. Consigue todas las armas disponibles como lanzagranadas, lanzallamas, fusiles y munición de todo tipo, ya que serán tu pasaporte más seguro para terminar con los monstruos.

ALIEN 3 posee unos gráficos de gran calidad para la consola *Game Boy*, pues están extremadamente detalladas las escenas de las diversas habitaciones, así como las cámaras de ventilación, que consiguen crear una increíble sensación de claustrofobia. Por otra parte, aunque de pequeño tamaño, Ripley es fácil de manejar y se distingue claramente en la pantalla. Aparecen imágenes digitalizadas de gran calidad de la protagonista, los alienígenas y otros actores de la película, lo que da una mayor vistosidad al juego.

ANDRES GARCIA





Mega Drive: acción

STREETS OF RAGE II

A ver quién pone orden en el barrio

Las peleas callejeras conforman un género de videojuegos que, indudablemente, se encuentra en alza. La gran variedad de golpes y la casi total utilización de los mandos de control, les avalan. Hasta ahora, su abanderado había sido STREET FIGHTER II pero, salvando su condición de buque insignia, ha encontrado un serio competidor en este programa, que marca la pauta en lo que a las consolas SEGA se refiere.



Después de pacificar las revueltas calles, tendremos que luchar contra el jefe de la banda, armado hasta los dientes.

Cada enemigo tiene su barra de energía. Según el color de la misma, habrá que vencerlo una o varias veces.

Cuatro son los luchadores que representan el lado bueno de la vida en **STREETS OF RAGE II**. Tres de ellos, Adam, Blaze y Axel son viejos conocidos porque se encargaron de la banda de Mr. X en la primera parte. Un año después se reunen para celebrar la caída del sindicato, pero no todo será alegría. Una llamada de Eddie "Skate" para que le ayuden a rescatar a su hermano Hunter les obliga a limpiar las calles de nuevo.

Los peligros resultan mayores esta vez, puesto que Mr. X se ha reforzado con nuevos elementos, que tienen más de carniceros que de expertos en artes marciales. La policía está totalmente corrompida y la vigilancia es nula. La ciudad está dominada por la banda del siniestro mafioso y también hay cabida para punkies y vividores de condición varia, motoristas que lanzan bombas y otros especímenes de baja ralea, con quienes no nos gustaría encontrarnos al doblar cualquier esquina.

Ocho niveles sin descanso

El enfrentamiento se lleva a cabo en ocho niveles distintos. Disponemos de 99 segundos en cada fase. No hay bonificaciones de tiempo a lo largo de las diversas pantallas; únicamente podemos incrementar nuestro nivel de energía, la puntuación e, incluso, las vidas restantes.

El primer nivel se desarrolla en el centro de la ciudad. Después de una serie de punkies de apariencia inocente y hechos descalificantes, accedemos a un callejón situado detrás de un bar, que anteriormente hemos limpiado –y casi destruido–, donde nos espera un camarero fortachón llamado Barbon. La fase siguiente comienza en un puente donde nos enfrentamos a un grupo de motoristas malencarados que lanzan bombas, mujeres con látigo o punkies que arrojan cuchillos. Un criminal, que vuela gracias a unos turbo reactores, es el último escollo hacia la victoria.

La sección tercera se desarrolla en un parque de atracciones. Hacia nosotros vienen unos ninjas

LUCHADORES



AXEL

Tiene los mayores conocimientos técnicos de todo el grupo de luchadores y posee una gran fortaleza, aunque tampoco destaca por la rapidez de sus movimientos. En los momentos más difíciles, puede conectar una vertiginosa serie de golpes consecutivos, imparables para cualquiera de sus adversarios. Pero, sin lugar a dudas, el mejor golpe del que dispone es un demoledor relámpago, que le libra con suma facilidad de sus oponentes más cercanos.

MAX

Es el más fuerte y resistente de los cuatro luchadores que están a nuestra disposición, pero también es el más lento de movimientos y el que menos capacidad de salto posee. Supera estas carencias con creces, gracias a la demoledora potencia de sus musculosos bíceps.

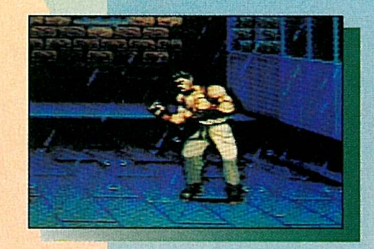
Uno de sus golpes especiales consiste en dar vueltas sobre sí mismo rápidamente mientras dispone sus poderosos brazos en forma de maza. Se trata de un arma altamente eficaz si se encuentra rodeado de muchos adversarios, ya que puede tumbar a varios enemigos de una sola vez. Otra de sus técnicas favoritas es la embestida, que consiste en lanzarse a gran velocidad contra sus rivales. Ninguno de ellos puede resistir tan brutal acometida.



Se trata de la única representación femenina en este extraño y magnífico cuarteto. Aparte de sus propias armas, reúne gran parte de las cualidades más efectivas de sus compañeros. Su golpe secreto más poderoso, y también el más seguro, consiste en una bola de fuego que permite derribar a sus adversarios desde cierta distancia. Además, Blaze es capaz de realizar una espectacular vuelta de campana, con la que puede escapar de los rivales, al tiempo que les golpea repetidamente con sus piernas.

Este alocado patinador es el más pequeño de todos los luchadores, pero no el más inofensivo. Quizás no sea excesivamente fuerte, pero su rapidez le convierte en un adversario muy escurridizo. Es capaz de realizar un remolino humano para arrasar todo lo que se le ponga por delante. Sin embargo, lo más curioso de él es que puede bailar "breakdance" y deshacerse, gracias a sus piernas, de cualquier enemigo que se le acerque.

LOS JEFES DE FINAL DE FASE



Barbon

Posee una rapidez de piernas sorprendente. Se esmera en lanzar por los aires a todos sus oponentes. Para vencerle, conviene usar una patada aérea, golpearle cuando se levante, y alejarse.



Jet

Su ataque aéreo es devastador. Caerá sobre tí desde las nubes para golpearte y lanzarte al suelo. Hay que permanecer en constante movimiento y atacarle cuando descienda.



Zamza

Es lo más parecido a una batidora humana. Ataca dando vueltas sobre sí mismo, para rematarnos con las afiladas cuchillas que lucen sus puños. Tendrás que dar un buen salto para esquivar su ataque y golpearle cuando interrumpa su movimiento giratorio.

Abadede

Poseedor de una fortaleza física excepcional, conoce todas las técnicas necesarias para acabar contigo en un combate limpio. Debes utilizar con sabiduría el golpe especial de cada héroe.



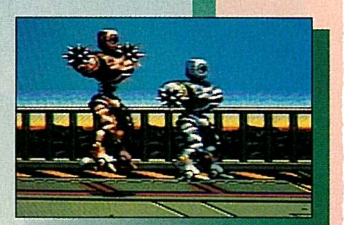
R. Bear

Le encanta saltar encima de sus víctimas para aplastarlas. Basta castigarle con unas cuantas patadas aéreas para acabar con él. Debes huir siempre de su dura cabeza.



Souther y Stealth

Son parientes cercaños de Jet y Zamza. Comparten malicia con ellos, pero tienen la dificultad añadida de que unen sus fuerzas para un ataque devastador. Es conveniente moverse de un lado a otro de la pantalla para derrotarlos.

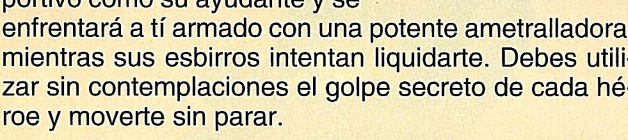


Molecule y Particle

Estos dos robots conocen innumerables tretas: nunca sabes por dónde te pueden atacar.
Rodean a su adversario, aunque no atacan a la vez. Es importante combinar el golpe secreto con los espectaculares barridos, muy eficaces para vencerlos.

Shiva y Mr. X

Antes del enfrentamiento final con Mr. X, hay que derrotar a su guardaespaldas, Shiva. Le vencerás si le golpeas y escapas antes de su respuesta. Mr. X no es tan deportivo como su ayudante y se enfrentará a tí armado con una potente ametralladora, mientras sus esbirros intentan liquidarte. Debes utilizar sin contemplaciones el golpe secreto de cada héroe y moverte sin parar.



que blanden terroríficas espadas, y sólo sus mismas armas y los premios escondidos en las máquinas arcade pueden ayudarnos en la empresa. Es la antesala del estadio, en el que Big Ben, un gordo personaje que lanza fuego por su boca –puede ser que los perritos calientes que deglutió con anterioridad tuviesen demasido pepinillo–, antecede a un ascensor que conduce a la arena subterránea, en la que aparecen toda suerte de maleantes por oleadas.
El quinto nivel nos lleva a un barco donde el mayor oponente es Raven, un experto y sanguinario campeón de kickboxing. La jungla es el paso siguiente, y el contenido de las bolsas de arena es el antídoto para los muchos peligros que se avecinan. Esta fase nos parecerá un juego de niños en comparación con la fábrica de municiones. Los guerreros avanzan sobre cintas transportadoras que preceden a un elevador, que nos lleva a la parte más alta del edificio. Lo que hemos visto hasta ahora no tiene parangón con los dos monstruosos e increíbles matones que nos aguardan. Si hemos llegado hasta aquí, no hay por qué darle la espalda al último reto que nos espera: la central del sindicato del crimen. La liberación del





La acción se desarrolla en diversos escenarios que incluyen la calle, el parque de atracciones y la casa del perverso Mr. X.

hermano de Skate está muy cerca. Mr. X y su matón de confianza esperan tranquilamente sentados en un sofá, para ver si sus esbirros son capaces de noquearnos. Si la victoria es nuestra, entran en acción uno a uno. La traca final es que el malvado capo de la banda de gansters –haciendo gala de su desprecio por el juego limpio cuando la situación se vuelve complicada– empuña una ametralladora y comienza a disparar contra nosotros. Deberemos cubrirnos o estaremos perdidos.

Las especialidades

Lo más atrayente del programa es la gran variedad de golpes que pueden obtenerse combinando los botones del mando. Cada uno de los personajes tiene sus características propias y dispone de la posibilidad de ataques únicos, bien explicados en las instrucciones (los golpes especiales en los que interviene el botón A, nos hacen perder energía si no alcanzan su objetivo). Una serie de golpes muy efectiva, que elimina a casi todos los enemigos, se deriva de apretar dos veces el botón B y, a continuación, pulsar el A.

Tenemos la posibilidad de recoger y utilizar armas que están en mano de nuestros rivales: el cuchillo, el tubo de plomo, la espada japonesa, un arma ninja y las bombas (pueden recogerse y lanzarse contra sus primeros portadores antes de que exploten, pero ha de hacerse muy rápido). Las demás poseen una duración limitada en el tiempo, o según las veces que se caigan al suelo. Para arrojar un arma a algún enemigo, presiona conjuntamente los botones B y C.

Existe la posibilidad de que participen dos jugadores en la misma aventura o, bien, uno contra otro. En el primer caso, basta con dos mandos para que el segundo se incorpore en cualquier momento. En la posibilidad de uno contra otro, se pueden elegir los mismos luchadores –aparecerán con colores diferentes– y cabe la opción de seleccionar armas al principio.

MERCHE GARCIA Y ALBERTO PASCUAL

En pantalla

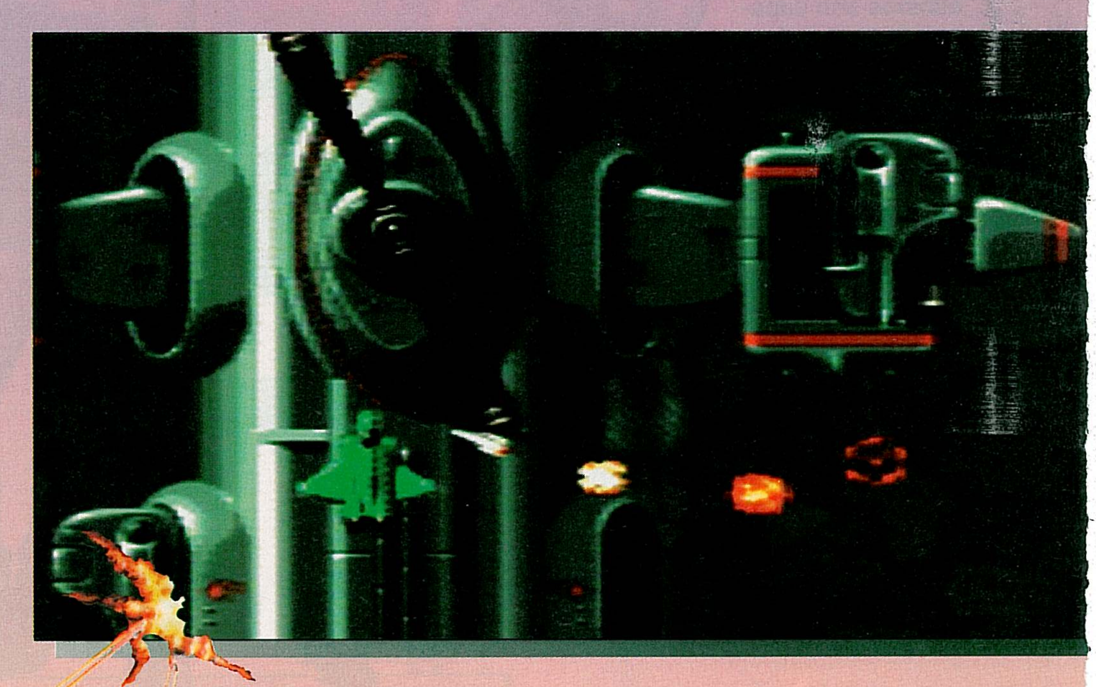


Super Nintendo: arcade

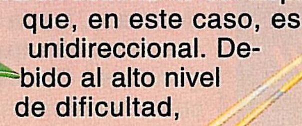
SUPER SWIV

Bajo la amenaza terrorista

Super Swiv es un juego diseñado para incondicionales de los arcades matamarcianos. Los que gusten de fulminar alienígenas, tanques, o todo aquello que se repela nuestro ataque con una lluvia de disparos, disfrutarán salvando al mundo de una nueva agresión terrorista

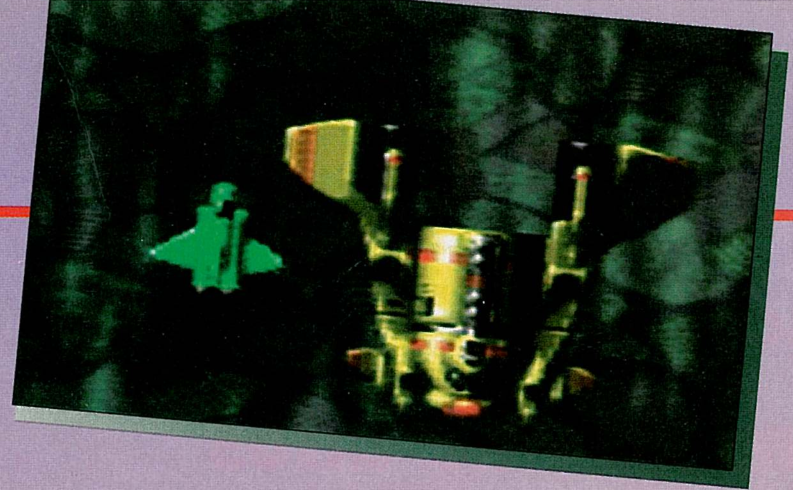


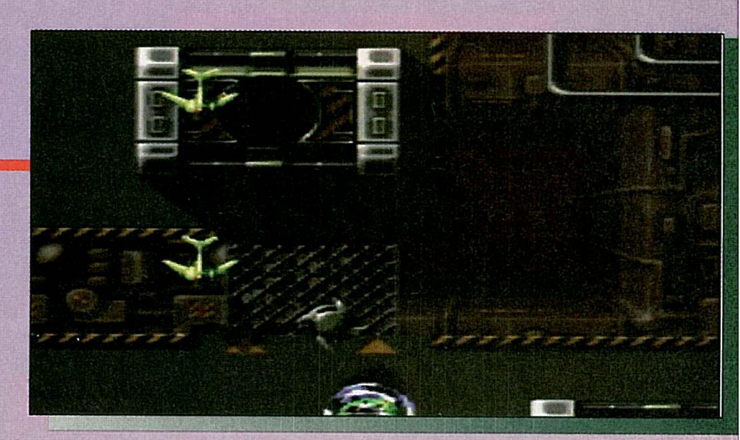
Un grupo paramilitar se ha refugiado en una inexpugnable base con un cargamento de poderosas armas y un equipo de material científico, que pone en peligro la seguridad de nuestro planeta.
Nuestra misión es detener sus pretensiones terroristas con la ayuda opcional de dos naves, una terrestre y otra aérea. El ejército ha puesto a nuestra disposición un ultramoderno jeep; un vehículo de gran autonomía de disparo que, sin embargo, se muestra lento en la acción. Un pequeño salto y la ya mencionada capacidad de disparo son sus recursos. Sus carencias son, precisamente, las .virtudes de la segunda nave que podemos elegir: un helicóptero ligero, que se mueve libremente por la pantalla, sin el peligro de chocar con algún objeto. Pero no todo son ventajas; la agilidad va en detrimento del disparo que, en este caso, es unidireccional. Debido al alto nivel de dificultad, es aconsejable jugar con algún amigo, ya que esta aventura en solitario es un trabajo prácticamente imposible.



En la batalla

El cartucho es una nueva versión de un famoso programa recreativo, por lo que no presenta innovaciones a nivel técnico ni lúdico. Sin embargo, está indicado para aquellos que gustan de destruir naves marcianas, terroristas, tanques, helicópteros, etcétera.
La dinámica del juego se desarrolla en tres escenarios a lo largo de un sinfín de niveles. Tendremos que demostrar nuestra habilidad de combate en tierra, mar y aire. Como ayuda a nuestra tarea, durante el camino, encontraremos escudos protectores y hangares, identificables por su color amarillo, que guardan en su interior armas y bombas. Dichas armas pueden ser seleccionadas por el jugador;







Lucharemos por tierra, mar y aire. El medio en el que se desarrolla la acción determina, automáticamente, el tipo de nave que podemos utilizar.

Para sacar ventaja

Busca bien los hangares, ya que muchos de ellos se encuentran escondidos a los lados de la pantalla. Si obtienes una burbuja protectora, y consigues encontrar otra, todos los enemigos de la pantalla explotarán.

cuantas más recolectemos, más potente será nuestro ataque. Los tipos de disparos son: plasma, fuego, láser, iónico y balas, que cambiaremos según la fortaleza del enemigo.

Junglas y desiertos

El primer nivel corresponde al desierto. Las dunas están plagadas de naves enemigas y poderosas fortalezas dotadas de ametralladoras y lanzadoras de misiles. Al final del recorrido nos espera un enorme bunker, cuya destrucción supondrá el paso al siguiente nivel: una sombría jungla que esconde un motón de secretos en su tupida maleza. Entre ellos, contenedores con armas, que aparecen a los lados de la pantalla, y que ayudarán a llegar a buen puerto. Cuidado con las minas y los cañones laterales, cuya capacidad de fuego nos jugará más de una mala pasada.
El tercer sector se desarrolla en un río. La dificultad radica en los pilotos del jeep, ya que, al entrar en esta zona, el vehículo cambia su forma y se convierte en una lancha fuera-borda, difícilmente manejable. Debemos poner atención a las baterías subacuáticas, que aparecen intermitentemente, y suponen un peligro considerable. Al final, una poderosa estación surgirá del agua.
El cuarto nivel es una base militar impresionante, que recorreremos adoptando la forma de un jet supersónico.

El siguiente paso se desarrolla en un escenario volcánico, especialmente difícil para el jeep. En este nivel se introduce el disparo iónico. Después de destruir una gran base, nos espera el último y más complicado reto: el complejo enemigo. Esta inexpugnable fortaleza está fuertemente defendida por un gran número de instalaciones y, al final de la misión, debemos detonar el complejo. Así, conseguiremos librar al mundo, de una vez por todas, del peligro terrorista.

Gran definición

Probablemente, lo más destacable de este juego son sus gráficos, muy en la línea de otros arcades mata-marcianos, pero con un gran colorido y una buena configuración.
El mayor defecto que se le puede imputar es su extremada dureza. Su dificultad le convierten en un juego casi interminable. Si bien es cierto que la complejidad de un cartucho puede fomentar a veces que nos encapricheme con él, en este caso es ciertamente desmesurada. Nada es imposible, aunque se echa de menos una opción de contraseñas, o bien, la posibilidad de continuar una vez destruidas nuestras naves.

CARLOS YUSTE

SUPER SWIV

Interés:	74
Diversión:	70
Gráficos:	85
Originalidad:	70
Sonido:	75



Super Nintendo: arcade

U.N. SQUADRON

Una misión de altos vuelos

Aslan es un recóndito país del Oriente Medio que ha sido invadido por los mercenarios del grupo Project 4. Ante la amenaza que esta acción representa para la seguridad del resto de potencias mundiales, el U.N. Squadron ha decidido enviar a sus mejores hombres y liberar la nación

Los tres pilotos elegidos para llevar a cabo la misión son, hoy en día, los mejores del mundo: Shin Kazana, japonés; Mickey Scymon, estadounidense; y Greg Gates, danés. Nuestros héroes han tomado como cuartel general un pequeño aeródromo en la frontera con el país sitiado y, desde allí, deben destruir las ocho bases de Project 4, el submarino nuclear de la malvada organización, y dos ingenios voladores de última factura, que intentan arrasar nuestra base de operaciones. Diversos enemigos tratarán de evitarlo: desde sofisticados aviones y tanques, hasta lanzaderas de misiles, y material bélico de todo tipo.



Escuadrillas de cazas invisibles, tanques ultramodernos y demás artefactos bélicos, tratarán de abatir nuestro reactor.

Los helicópteros que peinan el cielo del desierto (arriba), y el poderoso portaviones del mar de Aslan (abajo) son dos de los mayores escollos de la misión.

El cartucho ha sabido conjugar las bondades de las recreativas con la aparición de héroes del dibujo animado

Para enfrentarnos a los rivales contamos con seis aviones, cada uno con diversas características: un F8E Crusader; el supersónico F20 Tiger Shark; el famoso F14D Tomcat Top Gun; A10A Thunderbolt 2, excelente antitanques; YF23 Stealth Ray, invisible al radar; y el poderoso pero excesivamente caro, F200 Efreet. Al comienzo sólo disponemos del F8E pero, posteriormente, podremos comprar el resto con el dinero que ganemos por destruir enemigos y superar misiones. Cada avión cuenta con un nivel de disparo, que aumenta recogiendo las cápsulas naranjas y azules que desprenden ciertos enemigos al ser derrotados.

Además de su ametralladora, las aeronaves están equipadas con diferentes armas especiales que podremos comprar antes de cada fase. Existen cuatro tipos de misiles: Phoenix, Falcon, Gunpod y Sailing; y cuatro tipos de láser: Cluster, Bulpup, Super Shell y Thunder. En cuanto a las bombas, podremos conseguir las incendiarias, el Napalm, y el Megacrush, la más poderosa de todas. También existen iconos escondidos en el transcurso de cada fase; si logramos encontrarlos, podemos conseguir: vidas extra, escudos para el avión, más gasolina...

El juego esta basado en "Area 88", un fabuloso cómic japonés de acción, que luego fue convertido en una violenta serie de dibujos animados de gran éxito en el país del Sol Na-



Podemos pilotar los siguientes aviones: F 14 Tomcat, A10A Thunderbolt, YF -23Stealth Ray, F-8E Crusader, Tiger Shark y F-200 Efreet.

Para sacar ventaja

El mejor arma es la bomba Megacrush, pero sólo podrás llevar una o dos por misión, según el avión elegido. Para conseguir el reactor de un millón de dólares no compres otro, o no te quedará dinero. Los iconos ocultos aparecen cuando son alcanzados por tus proyectiles; es aconsejable disparar en todo momento.

ciente. A posteriori, apareció la versión de máquina recreativa, en Europa y Estados Unidos, con el nombre de **U.N. SQUADRON**, de la cual parte el cartucho de la **Super Nintendo**, superándola en casi todos los aspectos. El juego cuenta con unos excelentes gráficos, tanto en los saviones y en los gigantescos enemigos de final de fase, como en la brillante escena de presentación, y las pantallas interfases en las que aparecen los protagonistas de la serie televisiva.

Los fondos de pantalla de todos los niveles son excelentes, gracias a un correcto uso del *scroll parallax,* que ofrece un espectacular y conseguido efecto de profundidad.

El sonido es fabuloso, con sublimes melodías que amenizan los distintos niveles, y diversos efectos que incorporan las voces digitalizadas de algunos protagonistas.

En resumen, una excelente conversión de **Capcom**, que ha sabido conjugar las bondades que atesoraba la recreativa y la presencia de atractivos héroes del dibujo animado, con corte característico japonés.

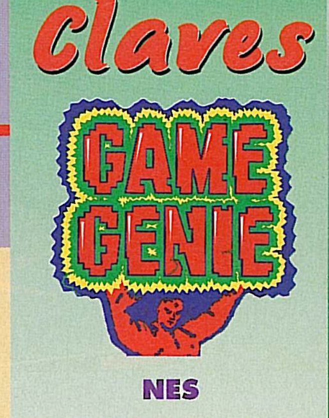
Además, **U.N. SQUADRON** ha incorporado, con gran acierto, un mayor número de detalles al juego, como la inclusión de diferentes finales del cartucho, según el personaje y el nivel de dificultad elegido. Todo ello, le convierte en un clásico para la **Super Nintendo**, que no deberías perderte.

ANTONIO GREPPI

U.N. SQUADRON

Interés:	93
Diversión:	90
Gráficos:	91
Originalidad:	81

Claves



NES

OPERATION GOLF

Una misión llena de peligros en la que el armamento resulta fundamental para la supervivencia.

CLAVE	EFECTO
IEVUNSPA	Prórrogas infinitas
AANGOTPA	Rifles infinitos
AAEGKYPA	Granadas infinitas
GANKUTZA + GEVKVAZA	Balas dobles en cada rifle
NNEKVPLE	Te curas completamente entre niveles

ROADBLASTERS

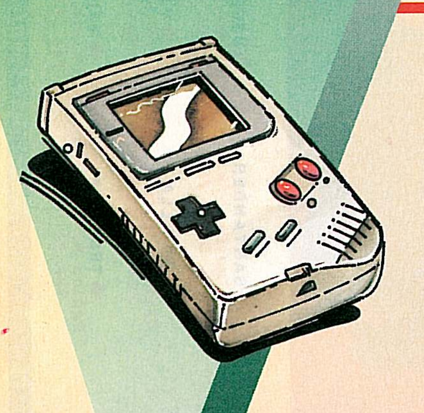
Una carrera de automóviles muy especial,donde la habilidad y potentes armas te harán llegar a la meta.



CLAVE	EFECTO
SZEIGEVK	Créditos infinitos
AVVEKSVG	Infinitos nitro injectors
SXNEKSVK	Infinitos misiles Cruise
SZVEKVVK	Escudo eléctrico infinito



The 1st Entertainment Gallery for Ludic Maniacs!
canadian
¡Nosotros NO somos así...!
OPENLINE
ALACANT
Del teatre, 29
Tel. 520 09 92
BARCELONA
Avda. Mistral, 25-27
Tel. 426 49 81
BERGA
Puig-reig, 4-bis
Tel. 822 20 71
CACERES
García P. de Osma, 3
Tel. 22 89 32
CASTELLDEFELS
Avda. 301, 4
Tel. 665 11 84
ELCHE
Escultor Capuz, 2
Tel. 545 60 74
GIRONA
Joan Reglà, 1
Tel. 22 47 29
GRACIA (Barna)
Encarnació, 140
Tel. 219 27 10
GRANOLLERS
Santa Elisabet, 17
Tel. 879 00 04
LLEIDA
Lluís Companys, 4
Tel. 28 03 82
MADRID
Evaristo S.Miguel, 2
Tel. 559 70 05
MALAGA
Almansa, 14
Tel. 261 52 92
MANRESA
Angel Guimerà, 11
Tel. 872 10 94
MOSTOLES
Villaamil, 62
Tel. 617 53 61
PALMA
J. Luís Estelrich, 5-A
Tel. 72 87 37
PAMPLONA
Aoiz, 37
Tel. 15 20 81
SABADELL
Trv. de l'Esglesia, 8
Tel. 727 40 65
SANT ADRIA
Bogatell, 79
Tel. 462 08 21
SANTANDER
Guevara, 19
Tel. 36 45 22
SEVILLA
Reyes Católicos, 25
Tel. 422 22 97
TENERIFE
Sabino Berthelot, 4
Tel. 29 12 54
USERA (Madrid)
Marina Usera, 16
Tel. 460 45 16
VALENCIA
Gv. F. el Católico, 2
Tel. 394 30 57
MAIL CENTER
(Venta por Correo)
Tel. (91) 559 70 05
¡Atención!, nuevo Canadian Center en Córdoba: Cabrera, 5 - 14001 Córdoba - Tel. 47 13 05
Pronto abriremos nuevos Canadian Centers para estar más cerca de ti...



Game Boy: arcade-reflexión

KRUSTY'S FUN HOUSE

¡Atrapa a ese maldito roedor!

Bart y Hommer Simpson vuelven a la carga. En esta ocasión se ven inmersos en la ardua tarea de eliminar los ratones que han invadido el parque de atracciones del payaso Krusty, héroe predilecto del mayor de los hijos de la familia inmortalizada en la popular serie de dibujos animados.

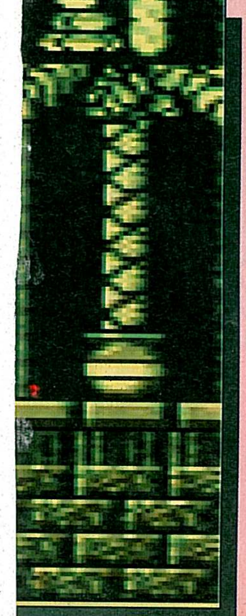
La portátil de **Nintendo** goza, entre sus muchas virtudes, de una capacidad de mimetismo digna de elogio. Su habilidad para adoptar juegos de las consolas superiores sin una pérdida de calidad mayor a la que le obligan las propias limitaciones técnicas, es brillante. El presente juego es un gran ejemplo de esta afirmación. Su versión del **KRUSTY FUN HOUSE** adapta cartuchos que, con el mismo título, han hecho disfrutar a los usuarios de otras consolas. En todas ellas, los ratones, quizá los animales más vilipendiados y odia-



La familia Simpson es la encargada de manejar las máquinas que eliminan a los dañinos ratones.

Cada puerta nos conduce a una nueva habitación que, como siempre, estará infestada por los malditos roedores.

dos dentro y fuera del mundo de los videojuegos, son el constante elemento de discordia.
Cuando se trata de exterminar una invasión de roedores, no hay lugar para las sutilezas. La misión de los alocados Simpson es, simplemente, conducir con la mayor habilidad posible a los molestos ratones hacia un extraño artefacto que acaba con ellos de un solo golpe. Para conseguirlo se utilizan tuberías que transportan a estos roedores, jarras que pueden atraparlos, ventiladores que los empujan y bloques de piedra para tapar agujeros y conducciones, o para construir peldaños. Todos estos objetos se encuentran repartidos por las diferentes estancias y, en muchas ocasiones, es necesario utilizar en dos situaciones diferentes el mismo objeto; por lo que, tanto una gran rapidez de movimientos, como poseer buena memoria, se convierten en dos útiles armas para llevar a cabo con éxito la misión.



Ningún rincón del parque se ha librado de la invasión. En el colmo de la desfachatez, los ratones han hecho del jardín su Edén particular.

El parque de atracciones

El parque de Krusty consta de cinco secciones, cada una de ellas con un mínimo de 14 habitaciones plagadas de ratas, que reproducen fielmente las de anteriores versiones de consolas de mayor tamaño. Una de las salas permanece cerrada a cal y canto, hasta que las demás estancias de su nivel son completadas; hecho que se pone de manifiesto por un candado que aparece en la cerradura. En esta habitación no hay que actuar a modo de flautista de Hamelin, sino que la misión consiste en encontrar el bloque mágico que abre el camino hacia la sección siguiente. También hay que tener en cuenta que determinadas estancias requieren, para ser completadas, además de aniquilar a los molestos roedores, encontrar un pasaje secreto oculto detrás de bloques de piedra que pueden ser destruidos mediante superbolas. El método infalible para conocer si existe algún pasaje sin detectar consiste en, una vez exterminadas todas las ratas de esa habitación, salir de ella y observar si el candado de la puerta está cerrado. En caso de que continúe abierta, nos veremos obligados a entrar de nuevo y buscar el pasadizo escondido por todos y cada uno de los rincones.
Para obtener los códigos de

Podemos recoger bloques que, apilados, nos permitirán alcanzar lugares elevados (arriba). Otra posibilidad consiste en subir a las plataformas o ascensores móviles (derecha).

fase, es necesario acabar cada nivel, por lo que, en caso de que la partida finalice sin cerrar todas las puertas de una sección, hay que comenzar de nuevo desde el principio.

Objetos escondidos

Además de las tuberías, bloques y jarras que el protagonista puede encontrar y transportar, hay otra serie de objetos que se esconden detrás de bloques mágicos. Entre ellos, dejando a un lado las ya mencionadas superbolas y los típicos puntos y vidas extra, hay que hacer especial mención a los pasteles y rehabilitadores. Los primeros sirven para hacer frente a los enemigos que dificultan la misión, y que se hacen especialmente numerosos en aquellas habitaciones en las que el único objetivo es encontrar el bloque que deja libre el camino hacia la fase siguiente. El contacto con cualquiera de los rivales o con sus proyectiles, van mermando la salud de nuestro héroe. Para remediarlo, puede adquirir energías mediante los rehabilitadores que permiten solventar situaciones apuradas.

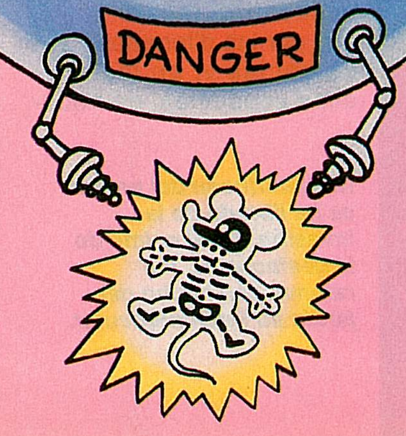
Por último, hay ocasiones en las que no es posible terminar con las ratas, por lo que la única solución es renunciar a una vida e intentar de nuevo esa habitación desde el principio. Aun así, no hay que desesperar. No claudiques nunca y, sobre todo, procura que los roedores no se hagan dueños y señores de la situación, o acabarán royendo tu moral.

JAVIER ITURRIOZ

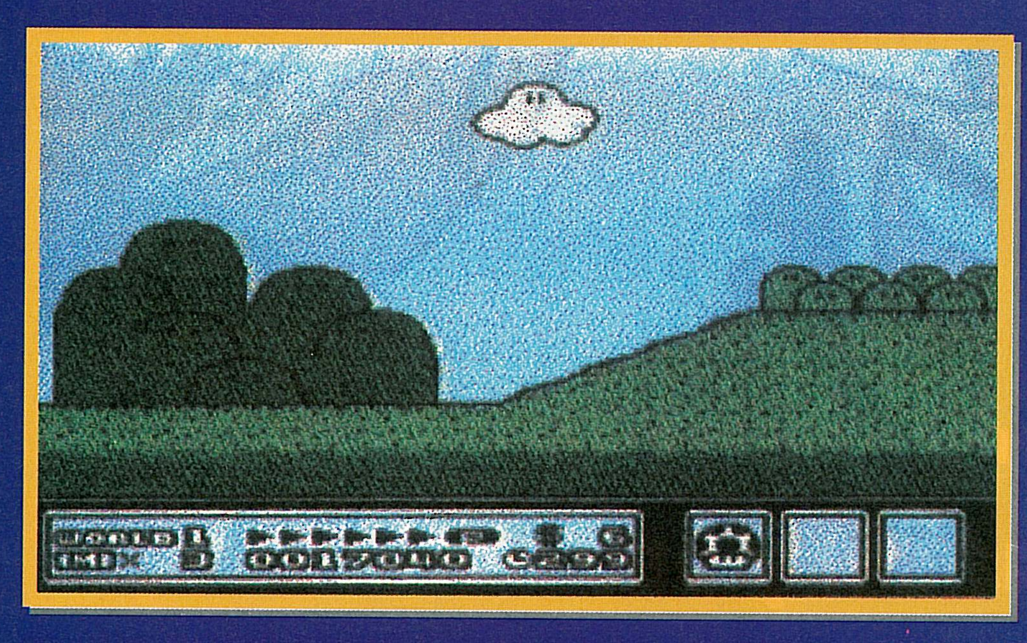


KRUSTY FUN HOUSE

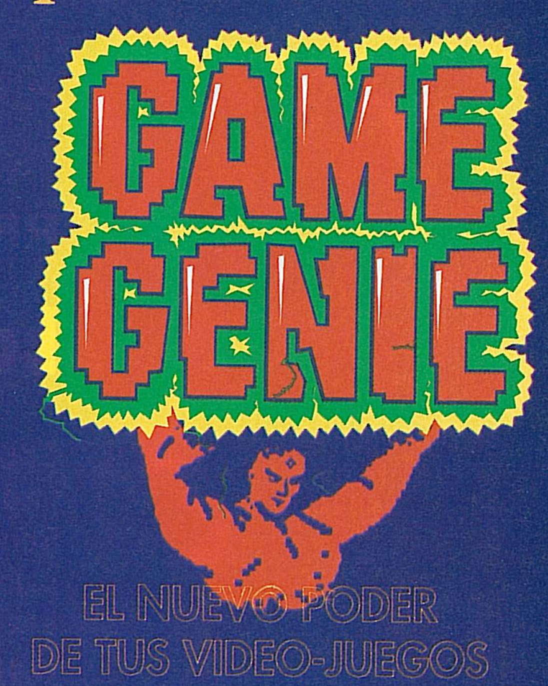
Interés:	90
Diversión:	87
Gráficos:	86
Originalidad:	92
Sonido:	86



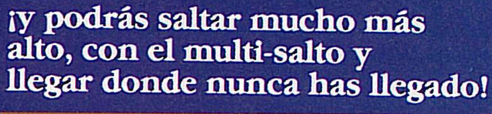
¿DONDE ESTA MARIO?



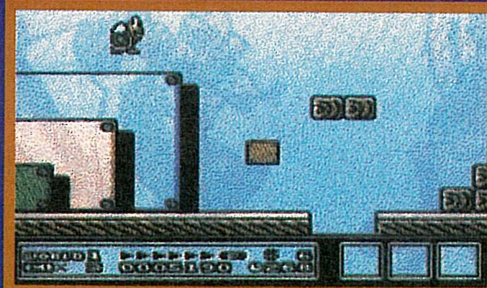
¡Se ha saltado volando ésta pantalla! con el

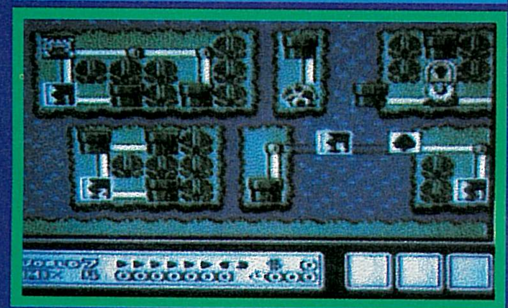


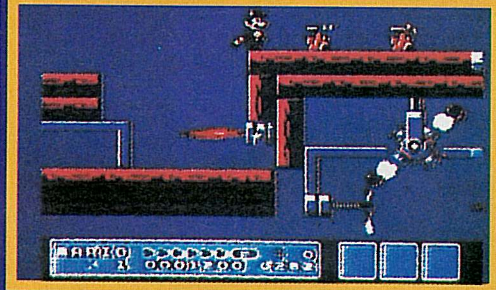
¡pon el Game Genie en tu video-juego y mételo en tu Nintendo-Nes!











y además, puedes entrar en el nivel que quieras, ¿qué te parece en el 7?

o... ¡tener vidas infinitas!,
o... empezar siendo RACOON,
o... correr con turbo...

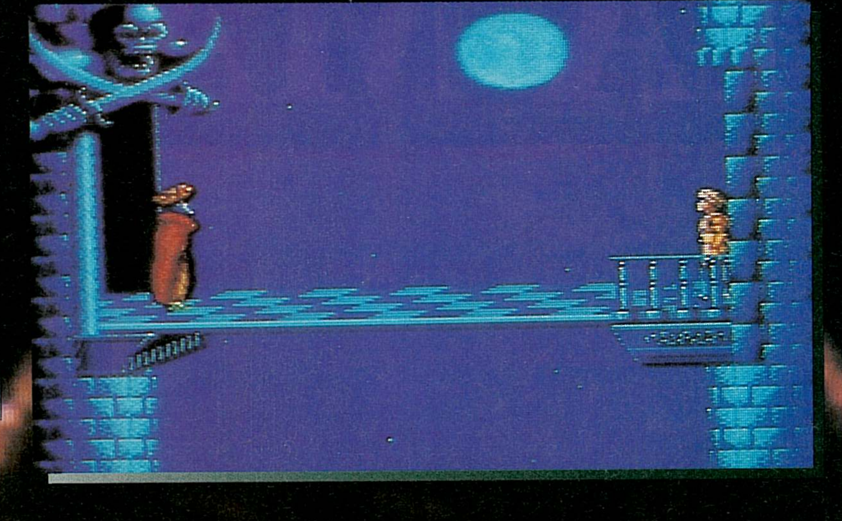




En pantalla



Super Nintendo: plataformas



PRINCE OF PERSIA

Las mil y una noches

Con el amanecer de testigo y el murmullo de los jardines persas como improvisada música de fondo, Scherezade sueña con historias llenas de pasión, valor y héroes; cuentos de magia con lámparas hechizadas y genios todopoderosos. Su mente dibuja la estampa de un joven que grita con voz quebrada a la mañana: en su grito se encierra una nueva aventura de amor y odio, con rostro de mujer.



Para acabar con el esqueleto, debemos empujarle hasta que caiga de la plataforma en la que nos encontramos.



Las puertas mágicas trasladarán al prícipe hasta otra zona del palacio del visir.

En una lejana ciudad, perdida en la noche de los tiempos, una bella princesa y un fornido muchacho se aman apasionadamente. Un perverso visir no desea que este amor triunfe y, lleno de ambición, anhela la corona y el amor de la joven. Una soleada tarde, en los jardines de palacio, mientras los enamorados hablan sobre su futuro, el malvado visir Jaffar, aprovechando la ausencia del sultán, compra a toda la guardia palaciega y consigue raptar, merced a un minucioso plan, al enamorado. La mazmorra más oscura y profunda de palacio.es el lugar elegido para apartar al joven de la princesa y del mundo. Su amada no corre mejor suerte, ya que se ve presa en la torre más alta del mismo edificio.
Jaffar se regozija borracho de poder mientras cuenta los días que faltan para un triste enlace que sólo el desea. Ha

LOS PROTAGONISTAS

El héroe
Un muchacho ágil y fuerte. Sólo su osadia puede conducirle al éxito en una lucha desigual, que afronta con una simple espada.

El visir Jaffar
El personaje más perverso de la aventura. Es un peligroso mago, que no dudará en utilizar sus oscuras artes para frenar tu camino.

La amazona
No te dejes seducir por su belleza. A la menor oportunidad te atravesará con el filo de su espada.

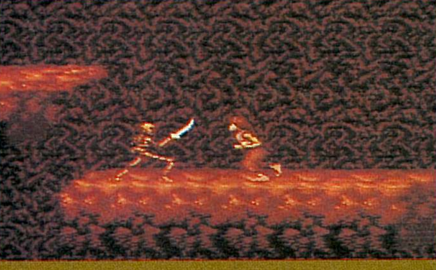
El caballero
El más experimentado de todos los contrincantes. Dada su maestría, resulta extremadamente difícil acabar con él.

• LAS SEIS ZONAS DEL LABERINTO •



MAZMORRAS

Las frias y oscuras paredes no deben amedrentarte. Tu primer objetivo es encontrar una espada y, acto seguido, subir a las celdas superiores. Pon atención y evita las numerosas trampas punzantes que se hallan escondidas.



CUEVAS DEL FUEGO

Consta sólo de dos difíciles pantallas. La primera transcurre en una enorme caverna, con plataformas como puntos de apoyo. El fondo es un mar de lava en el que la caída es sinónimo de muerte. Como enemigos tendrás a varios esqueletos, revividos gracias a la magia de Jaffar. La segunda pantalla carece de adversarios; sin embargo, surgen gran cantidad de trampas, baldosas sueltas, y lo más característico de este nivel: las paredes de fuego, que aparecen por unas grietas que hay en el suelo, debido a su proximidad con el mar de lava. Evítalas en lo posible, o morirás calcinado.



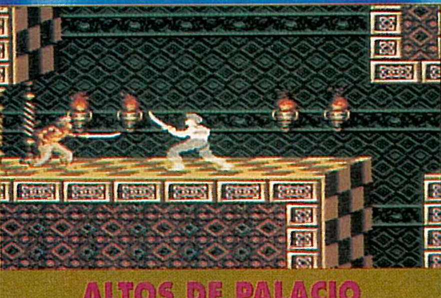
PIRAMIDE EGIPCIA

Es la última parte del juego. La proximidad de la princesa. casi se palpa. No hay casi enemigos, pero la dificultad del terreno hará que sean muy pocos los que puedan contemplar el reencuentro de los dos jóvenes.



BAJOS DE PALACIO

La decoración de las paredes varía. Ya no es la desnuda piedra de las mazmorras. Los guardianes que habitan este nivel son bastante más experimentados en el manejo de la espada y, por supuesto, su peligrosidad mayor. Te encontrarás frente a un espejo mágico creado por el visir Jaffar. Debes olvidar todas las supersticiones y supercherías: arremete contra él. Si pasas a través de su luna hechizada, tu reflejo cobrará inesperadamente vida. Más adelante, conocerás la forma de unirte a él de nuevo. El mayor problema de esta fase radica en que aquí no queda más remedio que enfrentarse a uno de los guardianes de elite del malvado visir. Una ágil y fuerte amazona te dará más de un quebradero de cabeza.



ALTOS DE PALACIO

La decoración es muy elegante. Los laberintos son más intrincados, y la guardia es diestra con la espada. Encontrarás tu reflejo que salió del espejo mágico. Te atacará, pero no le agredas; al ser parte tuya, te dañarías a ti mismo. Guarda la espada y corre hacia él. Como oponentes finales, hallarás unos caballeros con armadura dorada. Te pondrán en más de un aprieto.



APOSENTOS DE LA PRINCESA

Esta parte sólo consta de una fase, en la que lucharás cara a cara con el malvado visir Jaffar, experto en magia negra. Al principio te atacará lanzándote hechizos; acto seguido, utilizará su espada. Si consigues derrotarle, el esperado reencuentro con la princesa secuestrada será un hecho, y el amor habrá vencido, una vez más, al mal.



El malvado visir ahnela casarse con la princesa. Para conseguirlo la ha encerrado en la torre más alta de su guarida palaciega, amenazándola de muerte si no accede a sus deseos.

dado un plazo de dos horas a la muchacha para que escoja entre casarse con el o morir de la manera más horrible. El llanto y la desesperación no dejan lugar a otro sentimiento en el corazón de la bella princesita.

Burlando la ferrea seguridad del palacio, el joven consigue escapar de su celda. Es consciente de que la vida de la mujer que ama está en sus manos, y no duda en afrontar cualquier obstáculo, por peligroso que éste sea.

Ante él se extiende un complejo laberinto de muros húmedos que despiden un fétido olor a muerte. Paso a paso, descubre que las puertas que encuentra en su camino no se abren de una forma común. Es necesario encontrar un resorte oculto en alguna zona perdida del laberinto para que el paso quede libre.

De repente, se topa con un camino que conduce hacia una inexplorada cueva por la que cruza un río subterráneo. A través de un rústico y destartalado puente de madera, llega hasta una solitaria cámara de tortura en la que encuentra un elemento vital para su supervivencia: una espada. Decidido a encontrar el paradero de la princesa cueste lo que cueste, el joven comienza una encarnizada y desigual lucha contra los guardias de palacio.

La aventura exige al joven habilidad, paciencia, sangre fría y unos estupendos reflejos en su laberíntica andadura.

Si caemos desde una altura superior a los dos pisos, perderemos la energía y un tiempo precioso para finalizar la aventura

Es necesario buscar resortes secretos para desbloquear las puertas que nos impiden continuar nuestro camino, luchar con guardias de mayor o menor rango, esquivar cuchillas y péndulos cortantes, etcétera.

Mucha atención con las alturas. Si perdemos el equilibrio desde un segundo piso el nivel de nuestra barra de energía descenderá hasta límites muy peligrosos; si lo hacemos desde un piso superior, la muerte está asegurada.

El desarrollo del programa es el mismo que ha venido cosechando una acogida espectacular desde su primera aparición en ordenadores, hace ya unos años. Por su ejemplar curriculum, y por el mimo con el que ha sido cuidada la versión de ***Súper Nintendo*** –que incluye ocho capítulos inéditos de brillante realización–, el cartucho goza de una calidad digna de los mejores videojuegos de arcade-aventura. ▲

CARLOS F. MATEOS



PRINCE OF PERSIA

Interés:	90
Diversión:	88
Gráficos:	86
Originalidad:	83
Sonido:	92



Mega Drive: arcade

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

Sopa de Tortugas

Son verdes, valientes, les gustan las pizzas y no conocen el cansancio. Ellas son, naturalmente, las Tortugas Ninja, que vuelven a los cartuchos para proseguir su lucha contra el mal. Estas cuatro amigas, expertas en artes marciales, se ven envueltas en una nueva aventura de la que depende la seguridad de su ciudad. Su sempiterno enemigo, Shred, sigue empeñado en cenar sopa de tortuga para cumplir sus aspiraciones de dominar el mundo.

Las alcantarillas no son lo que eran. Ni siquiera cuatro tortugas mutantes con gustos gastronómicos de cuestionable salubridad, un sentido del humor incansable, y una habilidad sin fin en el arte de la lucha, pueden dormir en paz bajo las calles de la ciudad. La obstinación de Sherd por hacer que se les atraganten las pizzas, de ingredientes prácticamente irreconocibles, le ha llevado a enviar un grupo de secuaces e intentar capturarles una vez más. Cansadas de tener que desembarazarse día tras día de los mismos villanos, las cuatro tortugas actúan con una suficiencia en la lucha que les permite golpear a ritmo de bromas y risas.

Justo es decir que los soldados de Shred han mejorado notablemente respecto a otras aventuras consoleras, y ahora son más resistentes a los golpes, además de estar mejor organizados y equipados con toda clase de armamento. También ha evolucionado sensiblemente su precisión con las armas. Entre sus nuevas habilidades, está expulsar fuego por la boca con la in-



Entre las nuevas habilidades de las Tortugas Ninja destaca su afición por el surf.

En el barco pirata tendrás que enfrentarte a un gran número de secuaces de Shred. Si consigues vencerlos, te espera uno de sus lugartenientes: el torpe rinoceronte mutante.

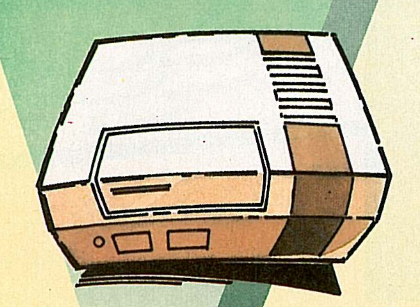
tención de cocinar "in situ" tortuga a la brasa, lo cual es una novedad ciertamente agradecida. Muchos de los tópicos de la saga de las tortugas Ninja se mantienen y, así, observaremos la tosquedad del rinoceronte mutante, al que nos será fácil vencer en la segunda fase, donde actúa como el capitán de un barco lleno de trampas. La tercera fase lleva a nuestras amigas hasta una ciudad perdida, atestada de rencorosos enemigos. La sorpresa será mayúscula: la torpeza de los esbirros de Shred ha sido pulida y las técnicas de lucha de algunos malos supera con creces los previsibles movimientos que siempre han lucido. Lejos de intimidar a los cuatro quelonios, estos fáciles enemigos les proporcionan mayor diversión; algo que tú también agradecerás, ya que ahora podrás sacudir un poco más a tus inútiles contrincantes.

Tras derrotar a todos aquellos que intentan cortarles el paso, nuestras verdes amigas llegarán a la base secreta donde se oculta Shred. Como no podía ser de otra manera, allí les espera impaciente el peligroso lugarteniente Krang, uno de los pocos luchadores que han puesto, con sus diabólicos inventos, en evidencia a los "caparazones" de artísticos nombres renacentistas.

El combate final enfrentará a las tortugas y al temible Shred. Este viscoso cerebro instalado en un cuerpo mecánico de robot, se vuelve de mil colores en el combate, lo cual nos ofrece una ligera ventaja. El mejor momento para atacar es cuando adquiera un tono azul, instante en el que disparará hacia arriba. En tus manos está el que Leonardo, Michelangelo, Rafael y Donatello puedan seguir comiendo pizza con tranquilidad en el corazón de Nueva York.

ALBERTO PASCUAL.

En pantalla



NES: arcade

HAMMERIN' HARRY

A martillazo limpio



Los Rusty Nailers, una empresa de construcciones avariciosa y sin ningún tipo de escrúpulos, aterroriza diariamente a los pacíficos y tranquilos ciudadanos de Carpentersville. Destruye casas y levanta fábricas sobre los escombros, ante la mirada impotente de sus propietarios.

Edificios destruidos y propiedades compradas a precios de saldo, donde se edifican grandes centros comerciales e industrias que enriquecen más y más a los Rusty Nailers, están convirtiendo a Carpentersville en una ciudad de pesadilla para sus habitantes.

La apatía de los vecinos es generalizada, aunque no todos están dispuestos a permanecer impasibles mientras deshacen sus vidas. El cabecilla de este reducto de valientes es Harry, un honrado carpintero. Un buen día, cuando se disponía a salir de su casa para ir a trabajar como todas las mañanas, observó como una legión de obreros se acercaba con la intención de acabar con su hogar. No se lo pensó dos veces y, armado únicamente de su martillo, se lanzó a por ellos en solitario. Su éxito depende de la ayuda que le prestes a lo largo de las cinco breves, pero intensas, fases de las que consta el juego.

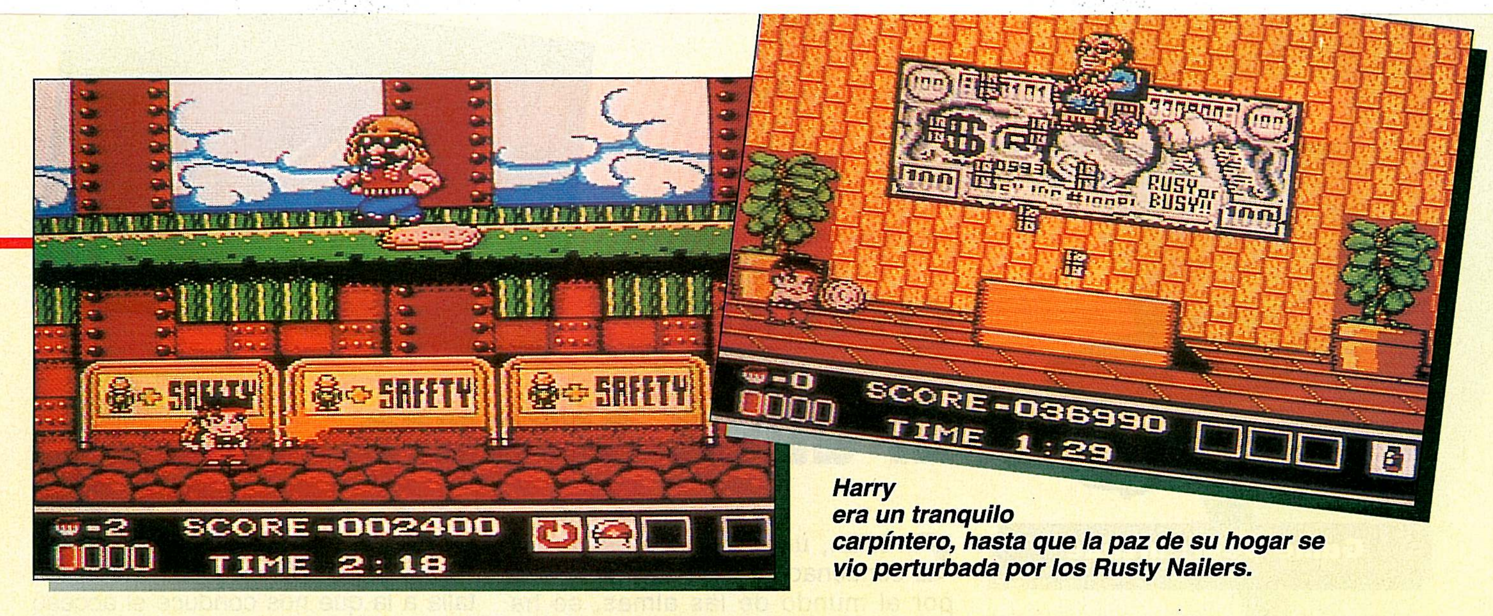
Cinco aventuras

La primera se desarrolla por las calles de Carpentersville, donde nuestro carpintero debe eliminar a todos los esbirros de la empresa Rusty Nailers.

En la siguiente fase, Harry tiene que destruir un ambicioso proyecto, creado por la empresa de construcciones, para hacerse con el control de la ciudad. En el tercer nivel, nuestro amigo, que no ha conseguido solucionar aún el problema de

Para sacar ventaja

Cuando vayamos en la barca, es conveniente ponerse el martillo por encima de la cabeza, para que los enemigos que vienen desde arriba choquen contra él.



Harry era un tranquilo carpíntero, hasta que la paz de su hogar se vio perturbada por los Rusty Nailers.

su vivienda destruida, tendrá que hacerse con una barca, que encontrará en el puerto, para poder llegar a la mansión del jefe de los Rusty Nailers. La travesía no será un viaje de placer.

En el cuarto episodio, el valiente carpintero está a punto de coger al jefe en el interior de su fábrica, pero, en el último momento, verá impotente como, en el último momento, éste escapa por los pelos.

El quinto y último nivel se desarrolla en la enorme y lujosa mansión del avaricioso empresario. Si el valiente Harry consigue vencerle, le devolverá su casa y prometerá no volver a ser tan egoísta y trabajar honradamente.

Al acabar con éxito cada una de las cinco fases de las que consta el juego, nos enfrentamos con un enemigo final, que cada vez será más difícil y peligroso eliminar. Si logramos esquivarlos, concluiremos con éxito la aventura.

Ayudas envasadas

Durante la misión, encontraremos desparramadas por cualquier sitio numerosas cajas de madera que, al romperlas con el martillo, darán a Harry unas cualidades que le serán de gran utilidad.

Algunos de estos cajones harán aumentar el tamaño de la maza, con lo que, obviamente, los golpes propinados serán mucho más efectivos; otros, le facilitan un casco de obrero que puede ser golpeado durante cierto período de tiempo sin causarle daño alguno. También le obsequiarán ropa deportiva, con la que podrá realizar unos saltos asombrosos. Existe otro tipo de envase que ofrece a nuestro héroe la posibilidad de usar su martillo a una velocidad de vértigo y en sentido circular, con lo que sus enemigos se lo pensarán mucho antes de acercársele.



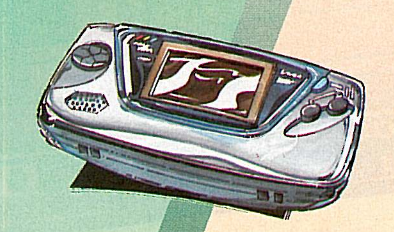
Este programa ofrece la posibilidad de continuar el juego tantas veces como se quiera, lo que hace que sea más fácil acabar el juego.

HAMMERIN' HARRY luce dinamismo por los cuatro costados. Irradia entretenimiento aliñado con recursos técnicos dignos de los mejores **Nes:** rapidez de movimientos, gráficos más que aceptables, y una música muy pegadiza, son sus cartas de presentación.

DAVID GARCIA

HAMMERIN' HARRY

Interés:	80
Diversión:	78
Gráficos:	80
Originalidad:	77
Sonido:	80



Game Gear: arcade

CHAKAN

El alma errante



Chakan, un calavérico personaje condenado a vagar sin descanso por el mundo de las almas, se ha convertido es el único ser capaz de liberar el planeta de las ordas de bestias malignas que han surgido de las tinieblas. Sólo dispone de dos afiladísimas espadas gemelas y de sus viejos, pero valiosos secretos sobre alquimia, para enfrentarse a las bestias de la noche.

Al iniciar el juego nos encontramos con una gran pantalla en la que se hallan doce puertas. No resultan niveles propiamente dichos, ya que se puede entrar por todas ellas sin necesidad de seguir un orden determinado, aunque es aconsejable efectuar la incursión del uno al doce, debido a que la dificultad de cada pantalla a la que nos conduce el acceso se presenta en orden creciente.

Tras una larga travesía por lugares fantásticos plagados de belleza, pero también de innumerables peligros, se encuentra, agazapado detrás de un portón, un enemigo final. Un dragón, un minotauro o una araña gigante son los más representativos.

Una vez derrotados, nos trasladaremos automáticamente a la pantalla del comienzo y podremos elegir otra puerta. En este nuevo paisaje debemos enfrentarnos a los oponentes de turno, y así sucesivamente hasta haber "limpiado" las doce puertas del

En pantalla



Dos espadas gemelas y estudios de alquimia poco pulidos, son las armas de este héroe con aspecto de villano.

mundo fantástico.

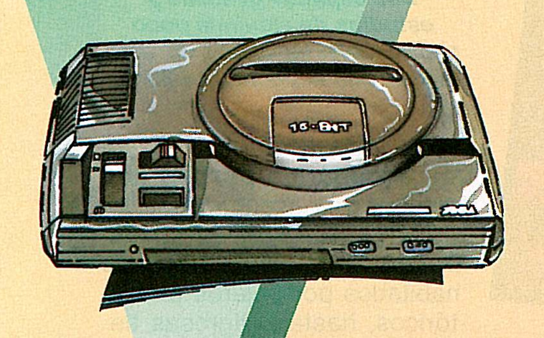
Los escenarios por los que transcurre la aventura del "alma errante" son variados. Desde misteriosos bosques habitados por pájaros prehistóricos, hasta peligrosas tierras volcánicas donde el suelo se derrumba con sólo posar el pie. Las cavernas heladas, donde el contácto con el líquido elemento es letal, y los animales y sucias tuberias de las cloacas, también te darán quebraderos de cabeza.

El manejo de nuestro personaje no tiene ninguna dificultad, pero sí hay que aprender a ser un maestro en el noble arte de la esgrima, y controlar la espada con precisión.

DAVID GARCIA

CHAKAN

Interés:	74
Diversión:	71
Gráficos:	70
Originalidad:	72
Sonido:	70



Mega Drive: arcade-lucha

TWO CRUDE DUDES

Dos punkies redimidos



Todo el mundo era consciente del peligro que entrañanban los experimentos genéticos. Pero, la confianza depositada en el sentido común de los científicos se ha desbordado hasta límites irreversibles. Un siniestro personaje, con egocéntricos aires de divinidad, ha hecho surgir de las cenizas un amenazador ejército de mutantes.

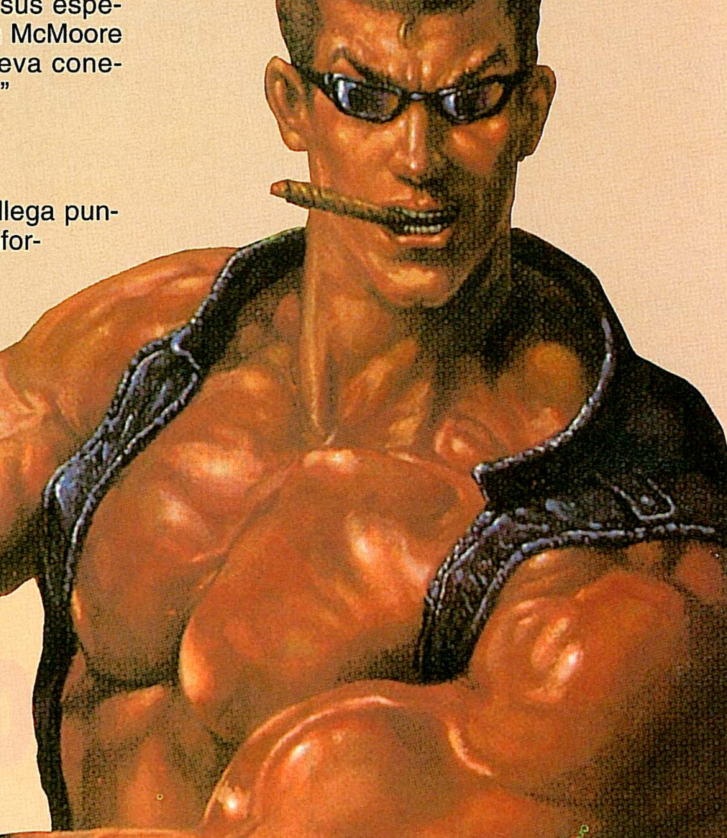
Corre el año 2010 y sólo falta un día para que se produzca una catástrofe nuclear. Tras la inquietante introducción, realizada por el superpopular presentador de la segunda edición informativa de la cadena de televisión CNN News, un reportaje aterrador se deja ver en los televisores de miles de hogares. La voz de una periodista se oye entre imágenes de archivo:

– "Aquí Karen McMoore retransmitiendo en directo desde la sede del simposio de altos directivos de nuestra ciudad. La reunión que acaba de comenzar en este momento tiene un elevado dramatismo, pues un científico experto en mutaciones genéticas ha amenazado con hacer volar Nueva York, si el Presidente no le proporciona los instrumentos mecánicos necesarios para continuar sus experimentos. Sin embargo, éste no ha cedido a su chantaje, y ha mandado un escuadrón aéreo del ejército para bombardear las instalaciones donde el siniestro personaje realiza sus espeluznantes prácticas. Karen McMoore se despide hasta una nueva conexión. Muy buenas noches ."

El día fatídico

Al día siguiente, también llega puntual a su cita el espacio informativo de la CNN News y con él, la esperada conexión con el lugar de los hechos:

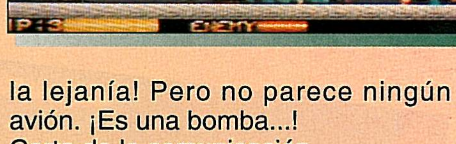
– "Aquí Karen





Las calles de Nueva York están tomadas por los hijos de la catástrofe nuclear.







El presidente de los Estados Unidos ha dejado el futuro del país en manos de dos punkies.

McMoore desde el aeropuerto de Nueva York, momentos después de que el escuadrón de cazas haya despegado en dirección al refugio del pérfido científico criminal. Se calcula que el bombardeo no durará más de diez minutos. Un soldado, encargado del radar, se ha acercado al general Garth y le ha comunicado algo que no hemos podido escuchar. Nos dirigimos hasta allí.

– ¡General Garth! ¿Podría explicarnos lo que le ha dicho ese soldado?

– Si, por supuesto, señorita McMoore. El radar ha detectado un objeto no identificado que se acerca por el Este a gran velocidad. Creemos que debe de ser uno de nuestros aviones, por lo que no hay que preocuparse.

– ¡Ya se puede divisar el artefacto en la lejanía! Pero no parece ningún avión. ¡Es una bomba...!

Corte de la comunicación.

Tribus urbanas

Año 2030. Epoca actual. El mundo está regido por la ley del más fuerte. Los skins, los punkies, los rockers... Estas tribus urbanas habitan los restos de una ciudad devastada por una extraordinaria explosión ocurrida hace 20 años.

El último Presidente norteamericano se ha refugiado junto con un reducido grupo de altos directivos, todos buscados por un ejército de mutantes, que obedece ciegamente al científico. En su lucha por la supervivencia, el presidente ha decidido unirse a las más peligrosas bandas de la zona, aquellas a las que un día declaró la guerra. De esta forma, ha conseguido hacer un trato con una pandilla punkie, dirigida por dos gigantones de extraordinarias espaldas . Si los "Two Crude Dudes" consiguen devolver la normalidad a la ciudad, todos sus antecedentes penales serán olvidados y se les procurará una vida apacible en el futuro. Tienen carta blanca para exterminar a toda la escoria de la ciudad y nada podrá detenerlos.

El juego rebosa simpatía por los cuatro costados. Los gráficos son de lo más estrafalario y, sin embargo, resultan curiosos y divertidos. Los sonidos, sin ser increíbles, cumplen su cometido, y la animación está muy conseguida.

Un punto a favor del programa consiste en la gran variedad de acciones que realiza el jugador. Podemos golpear, patear, agarrar, lanzar... Además, disponemos de la capacidad de coger todos los objetos que aparecen en el escenario como, por ejemplo, piedras, palos, carteles, semáforos, coches y tanques, entre otros muchos artilugios.

Si hay algo que se le pueda reprochar al juego es la monotonía que se deja sentir en determinados momentos, debido a la repetición de las escenas violentas

Sin embargo, quienes disfruten pegando, machacando o triturando enemigos en pantalla, están de suerte. Este es su juego.

CARLOS F. MATEOS

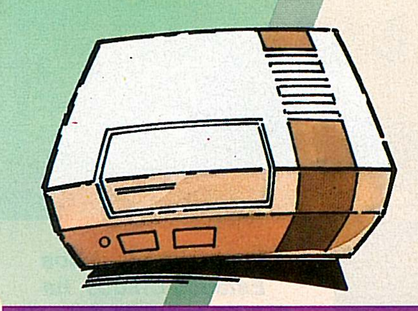
Para sacar ventaja

☆ Procura coger y lanzar todos los objetos que puedas contra tus enemigos. Es la forma más eficaz de acabar con ellos.

☆ La patada voladora es el golpe más potente y seguro de todos los que hay en tu repertorio.

☆ Cuando estés en una pantalla para recuperar energía, golpea todo el rato la máquina de bebidas, pero sin coger ninguna lata. Al acabar el tiempo, obtendrás tres vidas extra.





Nintendo: arcade

ROCKIN' KATS

¡Claro que hay marcha en Nueva York!

A pesar de lo que pueda decir la canción del grupo Mecano, no hay lugar para el aburrimiento en las calles de la Gran Manzana. La ciudad está controlada por la mafia y sólo un gato se atreve a desafiarla. Eso sí, se trata de un gato que baila "break".

La fobia mutua existente entre gatos y perros ha sido tomada siempre como ejemplo de enemistad. Si ya de por sí los felinos y los canes tienen una propensión evidente a hincarse el diente, cuando se les otorgan cualidades humanas, como en el caso de este cartucho, el conflicto está servido.

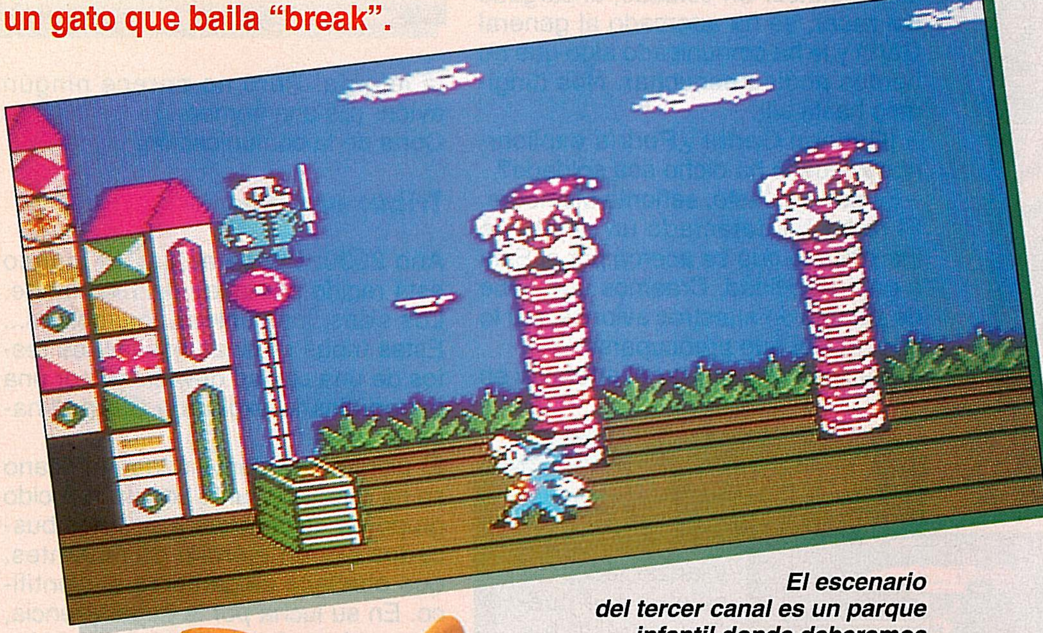
El papel perruno recae sobre las anchas espaldas de Bugsy, un enorme chucho con muy malas pulgas, que se ha erigido como el jefe de la mafia neoyorquina.

El bueno de la película no es otro que Willy; un gato de color azul y tupé pelirrojo que luce corbata, sombrero y, dicen los que le han visto bailar, mueve las piernas con la sutileza y clase del mítico Fred Astaire.

Para completar el trío que conforma esta aventura, está Jill, la bella gatita novia de Willy, raptada por el malvado Bugsy, que ha dejado a un lado sus principios y se ha enamorado de una felina.

El gato debe recuperar a su chica con la ayuda de un prodigioso salto y una simple pistola, arma insuficiente para combatir a toda una banda del crimen organizado. Por suerte para él, a medida que avanza en su búsqueda, obtiene dinero con el que adquirir bombas, disparo doble, patines turbo, un martillo de metal o vidas extra.

ROCKIN' KATS cuenta con cinco fases representadas por cinco canales de televisión diferentes, que hay que finalizar para rescatar a la novia de este felino tan bailón. Existe un sexto canal de bonificación, que aumenta nuestras arcas cuando lo necesitamos. En él tendremos que jugar a la ruleta, lanzar tuberías o practicar el baloncesto.



El escenario del tercer canal es un parque infantil donde deberemos enfrentarnos al espíritu de un lobo de abyectas intenciones.

En el primer canal, Willy se dejará las uñas recorriendo los bajos fondos de Nueva York. Un mundo subterráneo plagado de gansters inundará la pantalla de peligros: un gigantesco pollo lanzador de huevos, un tunel que parece no acabar jamás y que

A lo largo del juego podemos utilizar diferentes medios de transporte, como es el caso de los patines turbo, que se pueden comprar con el dinero conseguido en los distintos niveles.

Nada detendrá al elegante Willy en su afán por rescatar a su chica de las garras de la mafia

deberás recorrer en monopatín, ratas, murciélagos y pasadizos secretos te harán maullar de diversión. Casi sin tiempo de recuperar el resuello, Willy se topará con la Bull Band: no te fies de su aspecto inofensivo y pelea como gato panza arriba.

Sin respiro

En el segundo canal nos espera un peligroso paseo en las alas de una avioneta asediada por pájaros y proyectiles de todo tipo El enemigo final es una curiosa máquina que



El puño extensible de Willy es muy efectivo contra los enemigos y para salvar obstáculos

ROKIN' KATS

Interés:	83
Diversión:	80
Gráficos:	79
Originalidad:	81
Sonido:	84

reparte puñetazos con asombrosa-precisión.
Un parque infantil constituye el escenario principal del tercer canal. El mayor peligro toma la forma del espíritu de un lobo. El último adversario de la fase adopta un aspecto poco ortodoxo: dos cabezas de perro. Olvídate de la cara grande y apréstate a fulminar al perro más pequeño.
El salvaje Oeste conforma el paisaje más común del cuarto canal. Los oponentes en esta ocasión son los pieles rojas. Por fin, llegamos a la ciudad de los rascacielos, en el mismo corazón de Nueva York. Este nivel es una mezcla de los cuatro anteriores e incluye el enfrentamiento con los principales enemigos de todas las fases. Una vez derrotados, llega el gran momento: el duelo a muerte con el Sr. Kong.
ROCKIN' KATS es un cartucho lleno de acción, donde el peligro ronda cada esquina de la pantalla. Además, el ingenio para superar ciertas pantallas –que poseen una dificultad adicional–, resulta de suma utilidad si queremos conseguir el triunfo y derrotar a la dura mafia neoyorquina. Y todo por el amor de la simpática gatita Jill.

ANDRES GARCIA

Tú me cuentas



Pósters a gogó

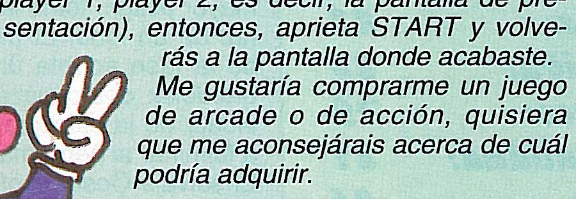
Queridos amigos de Súper Juegos:
Me farda cantidad vuestra revista y, sobre todo, el programa que emitís en Antena 3, en el que estuvo mi colegio. ¡Nunca me lo pierdo!
Os quería pedir, si no es molestia, que publicárais de vez en cuando unos pósters tan "guays" como los de T.2 y el de Akira.
*También mando varios trucos de la consola **Game Boy** para **SHADOW WARRIORS** y **SNOW BROTHERS.***
- *En **SHADOW WARRIORS,** cuando estés en el mundo 3, tira la cadena; te encogerás y encontrarás una vida y una pócima.*
- *En el **SNOW BROTHERS,** pulsa IZQUIERDA, ABAJO, A, B y START y tendrás vidas infinitas. Si esto no es suficiente, pulsa ARRIBA, A, B, SELECT y START y podrás elegir nivel. Farda, ¿no?.*

Javier Gómez Pombo
Santiago de Compostela

La mascota de la NES

¡Hola colegas de Súper Juegos!
*Soy un seguidor de la **Nintendo**, por eso os mando este truco para el juego de **SUPER MARIO BROS 1.***
- *Después de que haya acabado la partida y en la pantalla aparezca "Game over", pulsa el botón A, déjalo apretado y no lo sueltes hasta que aparezca la pantalla inicial del juego (player 1, player 2; es decir, la pantalla de presentación), entonces, aprieta START y volverás a la pantalla donde acabaste.*

Me gustaría comprarme un juego de arcade o de acción, quisiera que me aconsejárais acerca de cuál podría adquirir.



Miguel Angel Naranjo
Móstoles (Madrid)

Dentro de la gran variedad de juegos de acción que te ofrece Nintendo, te aconsejo: **The Flinstones, Adventures in the Magic Kingdom, Operation Wolf** y **Chip'n'Dale.**

Más difícil todavía

En primer lugar, os escribo esta carta para deciros que vuestra revista es la mejor que hay por ahora.
*En segundo lugar, os recomiendo un truco para **BUBBLE BOBBLE** de **Game Boy** que os va a dejar con la boca abierta; si ya estáis un poco aburridos de ver siempre los mismos escenarios y de acabar el cartucho con un dedo, probad este password: VL+1.*
Conseguirás nuevas músicas, bellos colores y más dificultad.

Alejandro Hernández Gallego
Patiño (Murcia)

Un capitán intergaláctico

*¡Colegas! si tenéis el **CAPTAIN PLANET AND THE PLANETEERS,** apuntad estos passwords;*
- 763754
- 955783

Luis Alberto Robles
(León)



El tablón



Hola amigos de la Game boy, aquí os doy unos trucos para el juego Super Mario Land.-1.En la pantalla 1-1 aparecerá una cucida de oro, tírate abajo, y luego vete a la izquierda, súbete a un bloque y rompe todos los bloques que te salgan arriba, en uno de ellos encontrarás una vida extra, pero claro, hay que ser super Mario.2.-En la pantalla 2-3 aparecerá la palabra Mario de oro, vete abajo y rompe todos los bloques que hay, en uno habrá una vida extra. Se muchos más trucos para este juego, pero estos me parecen los más in… adiós!

Ayudarme amigos, me he comprado el juego STREET FIGHTER II para PC 3 1/2", para entrenarme en lucha.
Mi problema consiste en que se me ha perdido el libro de instrucciones, pero un amigo mío que entiende de ordenadores me lo ha grabado, pero ni él ni yo lo sabemos exagen.
Por favor ayudarme, decirme lo que tengo que poner.
Esta otra forma de entrenar es muy cansada.

(Sevilla)

Super juegos

ARIEL
Disney
MERMAID

Hola, Má:

Elegiros el Captain Planet and the Planeteers en la NES (Nintendo)

Te espero con las videoconsolas

CLUB
Super Juegos

NINTENDO
SECA

Alcala de H. 23-1…

Querido Super Juegos:
Me gustaría que me facilitaseis toda la información posible de las siguientes pelis:
TERMINATOR 1 y TERMINATOR 2
¡Gracias!

Hola queridos amigos de "SUPER JUEGOS":
Me flipa cantidad vuestra revista sobre todo el programa que hicisteis en Antena 3 ¡nunca me lo pierdo! (fue mi colegio)
Os querría pedir si no es mucha molestia que en vuestra revista trajerais de vez en cuando unos porters tan guais como el de T.2 o el de AKIRA.
Tambien os mando varios trucos de la consola GAME BOY en Sadow Warriors y Saw Brothers.
-En Sadow Warriors cuando estees en el mundo 3 en la fase y antes de pasar a la 3 tira la cadena y te encolgaras y encontraras un 1UP y una pocima.
-En el Saw Brothes pulsa izquierda, abajo, A, B, y start y tendras vidas infinitas. Y si esto no te llega pulsa: arriba, A o B select y start y podras elegir nivel, ¡flipando!
P.D: Si teneis un sitio para mi publicad mi carta.
Gracias.
(Javier Gómez)

Super Juegos
Interes: 10
Originalidad: 10
Sonido: 10

MULTIPLICATE POR 1000000

¿Qué estará viendo Bart?

M.C.A. Fraga (HUESCA)

Aquí os mando a Yoshi, me llamo Angel y tengo 8 años y me gustaría que lo pusierais en la revista

¡ESPERO QUE OS GUSTE!
ANGEL HIGUERA

Tú me cuentas

Incondicional de la Game Boy

Hola amigos de la **Game Boy,** aquí os doy unos trucos para el juego **SUPER MARIO LAND.**

- En la pantalla 1-1 aparecerá una cuerda de oro, tírate abajo y luego vete a la izquierda; súbete a un bloque y rompe todos los que aparezcan arriba. En uno de ellos, encontrarás una vida extra; pero, claro, hay que ser Súper Mario.
- En la pantalla 2-3 aparecerá la palabra Mario de oro, vete abajo y rompe todos los bloques que hay, en uno encontrarás una vida extra.

Sé muchos más trucos para este juego, pero éstos me parecen los más interesantes. Adios.

David Luna Molina
(Madrid)

En busca del robot

¡Hola amigos de Súper Juegos! Aquí os mando una contraseña del **Megaman III** de **NES** que os conducirá hasta el robot Break Man:

- Azul: A1-B2-A3-B5-D3-F4.
- Rojo: C5.

Espero que os sirva.

Enrique Martí
(Murcia)



El tesoro del pulpo

Os escribo para daros unos truquitos del **ALEX KID IN MIRACLE WORLD.** Aparte del famoso truco para continuar, existe otro que es el siguiente:

- Cuando estés en la tercera pantalla (la del agua) hazte invisible y, al llegar al lado del primer pulpo, mátale y métete dentro del recipiente donde estaba. Hallarás una nueva pantalla en la que hay mucho dinero y una vida.

Borja Cabello
Pozuelo de Alarcón (Madrid)

Para ser inmortales

¡Hola consolega Mix!
Te mando unos truquillos para uno de los mejores juegos de **Mega Drive: THE REVENGE OF SHINOBI.**

- En el nivel 2, en las cataratas de antes de la salida cuando se llega al tercer tronco, hay que hacer un doble salto y disparar. Aparecerá una vida; si la coges, ganarás dos. Luego te dejas matar, para repetir esa acción todas las veces que quieras.
- Después, en el nivel 4, en la primera cinta transportadora, te agachas y le disparas una vez; tras esto, haz un doble salto y dispara. Aparecerá una vida. Si la coges, ganarás también dos fabulosas vidas y, si te matas, lo harás todas las veces que quieras.

P.D. Vuestra revista me gusta mucho, pero todavía no soy socio.

Jorge Morata (Zaragoza)

¡Ponte en onda!

A partir del próximo mes, Súper Juegos premiará, entre todas las cartas recibidas, al dibujo más original y al mejor truco con este estupendo walkman.





2ª MANO

¡QUEREMOS TUS CARTUCHOS!

VENTA POR CORREO GARANTIZADA.
A TODA ESPAÑA.

HAZ TU PEDIDO CON SOLO MOVER UN DEDO
(91) 611 65 83
HORARIO: DE 11 A 2 Y DE 5 A 8

RIGUROSO ORDEN DE RECEPCION. OFERTA LIMITADA A EXISTENCIAS.

ES UN NUEVO JUEGO ¡CAMBIA EL TUYO!

Ya no tienes que pagar un alto precio por disfrutar de tu juego favorito. EL CLUB POP&SOFT SEGUNDA MANO te ofrece la posibilidad de cambiar tus juegos tantas veces como quieras.
El método es muy sencillo: EL CLUB COMPRA tu juego al precio que indican las listas y te VENDE el que elijas al precio marcado.

¡TU SOLO PAGAS LA DIFERENCIA!

Ejemplo: Nos envias U.N. SQUADRON para SUPER NINTENDO y quieres cambiarlo por SPIDERMAN X-MEN.
Precio POP&SOFT / COMPRA DE U.N SQUADRON: 4.600.-
Precio POP&SOFT / VENTA DE SPIDERMAN X-MEN: 6.100.-
Tu disfrutaras de tu juego favorito por sólo: 1.500.-
Con la garantia de POP&SOFT.

PRECIOS VALIDOS PARA EL MES DE ABRIL. ESTA LISTA DE PRECIOS ANULA LA ANTERIOR.

GAME BOY
STAR TREK • TRACKFIELD
FORTRESS OF FEAR
BATTLETOADS • DRAGONS LAIR
2.800.- Ptas. c/u.

NINTENDO N.E.S.
SUPER TURRICAN
ELITE
2.900.- Ptas. c/u.

SUPER NINTENDO
SUPER MARIO WORLD
SUPER WWF WRESTLEMANIA
CASTLEVANIA IV
4.100.- Ptas. c/u.

SEGA MASTER SYSTEM II
OLYMPIC GOLD
SONIC II
2.900.- Ptas. c/u.

SEGA MEGA DRIVE
TAZMANIA
3.100.- Ptas. c/u.

SUPER NINTENDO

	P.V.P. NUEVO	2ª MANO COMPRA	2ª MANO VENTA
SUPER T. M. TURTLES IV	9.990	-	6.100
THE ADDAMS FAMILY	9.490	4.200	5.700
ROBOCOP 3	9.490	-	5.700
THE CHESSMASTER	8.990	3.800	5.300
PAPERBOY 2	8.990	3.800	5.300
JOE AND MAC CAVEMAN NINJA	9.990	-	6.100
U. N. SQUADRON	9.990	4.600	6.100
SUPER PROBOTECTOR	8.990	3.800	5.300
SUPER SMASH T.V.	8.990	3.800	5.300
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	9.490	-	5.700
BLAZING SKIES	9.490	4.200	5.700
BART'S NIGHTMARE	9.990	4.600	6.100
SPIDERMAN X-MEN	9.990	4.600	6.100
EXHAUST HEAT	10.990	5.300	6.800
STREET FIGHTER 2	12.490	4.950	7.950
AXELAY	9.990	4.600	6.100
BEST OF THE BEST	9.990	4.600	6.100
THE M. QUEST MICKEY MOUSE	12.490	4.950	7.950
SUPER KICK OFF	9.990	-	6.100
SUPER POPULOUS	9.990	-	6.100
DRAGONS LAIR	9.990	-	6.100
FINAL FIGHT	9.990	-	6.100
GHOST'N GHOST	8.990	-	5.300
PARODIUS	9.990	4.600	6.100
W. LEAGUE BASKETBALL	8.490	4.600	6.100
PILOTWINGS	8.490	4.600	6.100

SEGA MEGADRIVE

	P.V.P. NUEVO	2ª MANO COMPRA	2ª MANO VENTA
CHUCK ROCK	9.150	3.500	5.400
DRAGON'S FURY	9.150	3.500	5.400
ALIEN 3	9.150	3.500	5.400
EUROPEAN CLUB FOOTBALL	9.150	3.500	5.400
EVANDER HOLLY FIELD BOXING	8.640	3.500	5.050
FERRARI GRAND PRIX	7.990	3.050	4.550
GRAND SLAM TENNIS	6.990	2.300	3.800
INDY 3	6.990	2.300	3.800
JOE MONTANA	8.130	3.150	4.650
LEMMINGS	6.990	2.300	3.800
PREDATOR 2	6.990	2.300	3.800
SONIC 2	7.500	2.700	4.200
SUPER MÓNACO G. P. I I	9.150	3.500	5.400
TERMINATOR	8.640	-	5.000
THUNDER FORCE IV	6.990	2.300	3.800
TWIN HAWK	7.100	2.400	3.900
WWF WRESTLEMANIA	7.990	3.050	4.550
M. MOUSE AND D. DUCK	6.990	2.300	3.800
TALESPIN	6.990	2.300	3.800
ARIEL THE LITTLE MERMAID	6.990	2.300	3.800
BATMAN	7.100	-	3.900
OLYMPIC GOLD	7.100	-	3.900

¡CUIDA TUS CARTUCHOS!

- **Imprescindible que instrucciones y cartucho estén EN PERFECTAS CONDICIONES.**
- **Todos los cartuchos recibidos, SERAN REVISADOS.**
- **SE RECHAZARAN los cartuchos defectuosos.**
- **No es necesario enviar la caja de envase.**

NO SE ADMITEN CARTUCHOS QUE NECESITEN CONVERTIDOR

GAME BOY

	P.V.P. NUEVO	2ª MANO COMPRA	2ª MANO VENTA
TOP GUN	5.490	2.550	3.350
KRUSTYS FUN HOUSE	4.990	2.150	2.950
LEMMINGS	4.990	2.150	2.950
ROBIN HOOD	5.490	2.550	3.350
ALIEN 3	4.990	2.150	2.950
TERMINATOR 2 (COIN-UP)	4.990	2.150	2.950
UNIVERSAL SOLDIER	5.490	2.550	3.350
BEST OF THE BEST	5.490	2.550	3.350
STAR WARS	5.490	2.550	3.350
POPEYE 2	5.490	2.550	3.350
SUPER MARIO LAND 2	5.490	2.550	3.350
KICK OFF FUTBOL	5.490	-	3.350
TIP-OFF BASKET	5.490	-	3.350
WWF SUPERSTAR 2	4.990	2.150	2.950
HOOK	5.490	-	3.350
THE ADDAMS FAMILY	5.490	-	3.350
TINY TOON ADVENTURES	4.990	2.150	2.950
TURRICAN	4.990	2.150	2.950
CHASE H. Q.	5.490	2.550	3.350
ASTEROIDS	4.990	2.150	2.950
FERRARI GRAND PRIX	4.990	-	2.950



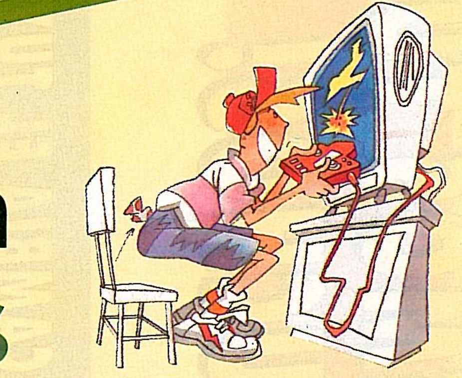
CUPON DE PEDIDO

Nº DE SOCIO ______ NUEVO [ ]
NOMBRE ______ EDAD ______
APELLIDOS ______
DIRECCION ______
POBLACION ______ PROVINCIA ______
CODIGO POSTAL ______ TELEFONO ______

FORMA DE PAGO: CONTRAREEMBOLSO. NO ENVIES DINERO AHORA. SJ - IV - 3

TITULO	CONSOLAS	COMPRA	VENTA	DIFª
	GASTOS DE ENVIO			250
			TOTAL	

Los súper del mes







canadian

HIT CONSOLAS

MASTER SYSTEM

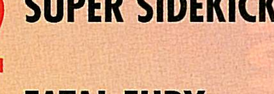
1 SONIC 2 =
2 TAZ-MANIA ↑
3 PREDATOR ↑
4 OUT RUN ↑
5 TOM Y JERRY ↓

NEO-GEO



1 ART OF FIGHTING =
2 SUPER SIDEKICK ↑
3 FATAL FURY ↓
4 LAST RESORT ↓
5 SOCCER BRAWL ↑







SUPER NINTENDO

1 WORLD LEAGUE BASKETBALL ↑
2 BEST OF THE BEST ↑
3 SUPER PARODIUS ↑
4 AXELAY ↓

NINTENDO

1 SUPER MARIO BROS. 3 =
2 TETRIS =
3 SUPER MARIO BROS. =
4 THE FLINSTONES ↑

4

5 STREET FIGHTER II ↓

4

5 BATTLETOADS ↑

GAME BOY

1 STAR WARS ↑

2 ROBIN HOOD ↑

3 PARASOL STAR ↑

4 FERRARI GRAND PRIX ↑

5 PRINCIPE VALIENTE ↑

MEGA DRIVE

1 STREETS OF RAGE 2 ↑

2 ROLO TO THE RESCUE ↑

3 MICKEY AND DONALD ↓

4 LA SIRENITA ↓

5 GRANDSLAM TENNIS ↑



TURBOGRAFX

1 BLAZING LAZERS ↑

2 R-TYPE ↑

3 ALIEN CRUSH ↑

4 VIGILANTE ↑

5 MISTER HELI ↑

GAME GEAR

1 SONIC 2 =

2 LEMMINGS ↑

3 SHINOBI II ↑

4 STREETS OF RAGE ↑

5 BATMAN RETURNS ↑

Consejos y trucos



SPANKY'S QUEST
SUPER NINTENDO

Aquí tienes algunos passwords para este juego.
Nivel 1: 000
Nivel 2: 732
Nivel 3: 354
Nivel 5: 116
Nivel 6: 988
Nivel 7: 470

BATTLETOADS
NES

Para obtener vidas extras en este juego, en la pantalla del título pulsa ABAJO. Sin soltar aprieta A y B. Después pulsa START. Empezarás el juego con cinco Toads de reserva.

SNOW BROTHERS
GAME BOY

Si deseas acceder a los niveles más altos, pulsa simultáneamente, ARRIBA, SELECT y B durante la pantalla del título. A continuación, y sin soltarlos, pulsa START.

STREET FIGHTER II
SUPER NINTENDO

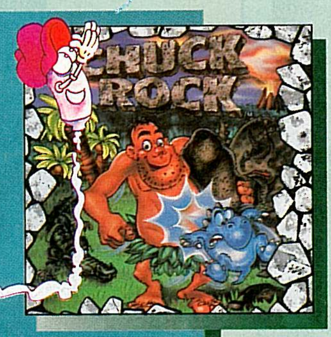
Para luchar Ken contra Ken y los dos con el kimono rojo. Elige con el jugador 1 a GUILE y espera que la máquina coja a KEN.
Cuando esto ocurra, entra con el jugador 2 eligiendo a HONDA.
Sin moverte, espera que transcurran todos los combates. Perderá GUILE. Entonces continúa la partida con el jugador 2, pero esta vez escoge a KEN. La computadora elegirá el jugador 1 que también será KEN. De esta manera luchará KEN contra KEN y los dos llevarán el mismo color de kimono.



CHUCK ROCK
GAME GEAR

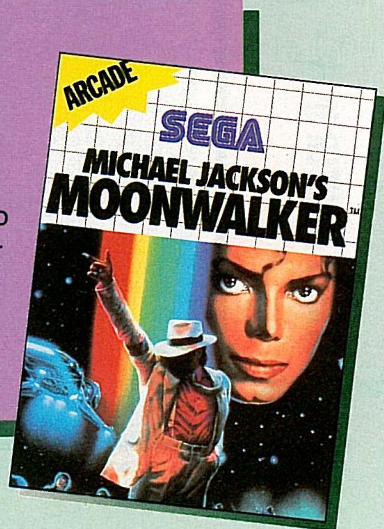
Aquí van algunos passwords para que salvar a Ophelia sea más fácil, si es que aún no lo has conseguido.
Nivel 2: 7G09M
Nivel 2: NN6E3
Nivel 4: 84AKC





MICHAEL'S JACKSON MOONWALKER
MEGA DRIVE

Con la consola apagada hay que pulsar en el mando 2 la diagonal izquierda superior y el botón A. Sin soltarlo, enciende la consola. Después, pulsa START en el mando 1. Ahora puedes soltar todo. En la pantalla de opciones, escoge el modo de 1 jugador y puedes cambiar el nivel a tu gusto.





CENTRO MAIL
ESTAS SON TUS TIENDAS ESPECIALIZADAS, DONDE PODRAS ENCONTRAR LA MAYOR VARIEDAD DE PRODUCTOS PARA TU CONSOLA A LOS MEJORES PRECIOS
MADRID
Atocha
Pº Sta. María de la Cabeza, 1
Tel: 527 82 25
ABRIMOS SABADOS TARDE
MADRID
SOL
Calle Montera, 32, 2º
Tel: 522 49 79
BARCELONA
P. Catalunya
Carrer de Pau Claris, 106
Tel: 412 63 10
10,30 A 8,30 LUNES A SABADOS
ZARAGOZA
Cent.Comercial Independencia
Local 100 B-2 Planta alta Tel: 21 82 71
ABRIMOS SABADOS TARDE
Dos Hermanas(SEVILLA)
Las Morerillas, 6
Tel: 566 76 64
SALAMANCA
Calle Toro, 84.
Tel: 26 16 81
¡NUEVOS! CENTROS
¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!
91 3802892
MAIL VXC
VENTA POR CORREO
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H / SABADOS DE 10,30 A 14 h
FAX: (91) 380 34 49
2X1
ELIGE UN JUEGO MARCADO CON 2X1 Y LLEVATE OTRO DEL MISMO PRECIO COMPLETAMENTE GRATIS
ABRAMS BATTLE TANK MEGADRIVE - 6990
ALEX KIDD IN E.C. MEGADRIVE - 6990
ALIEN STORM MEGADRIVE - 6990
ALISIA DRAGOON MEGADRIVE - 6990
CALIFORNIA GAMES MEGADRIVE - 6990
COLUMNS MEGADRIVE - 6990
GHOSTBUSTERS MEGADRIVE - 6990
GOLDEN AXE II MEGADRIVE - 6990
GYNOUG MEGADRIVE - 6990
HARD DRIVING MEGADRIVE - 6990
HERZOG ZWEI MEGADRIVE - 6990
KLAX MEGADRIVE - 6990
LAST BATTLE MEGADRIVE - 6990
MERCS MEGADRIVE - 6990
MISTIC DEFENDER MEGADRIVE - 6990
OUT RUN MEGADRIVE - 6990
CYBERBALL MEGADRIVE - 6990
DICK TRACY MEGADRIVE - 6990
ESWAT MEGADRIVE - 6990
FATAL REWIND MEGADRIVE - 6990
GALAXY FORCE II MEGADRIVE - 6990
TOE JAM AND EARL MEGADRIVE - 6990
TURBO OUT RUN MEGADRIVE - 6990
WONDER BOY III MEGADRIVE - 6990
WRESTLE WAR MEGADRIVE - 6990
ZERWING MEGADRIVE - 6990
ASSAULT CITY M. SYSTEM - 4990
BONANZA BROS M. SYSTEM - 4990
PUT & PUTTER M. SYSTEM - 4990
SHINOBI M. SYSTEM - 4990
WORLD SOCCER M. SYSTEM - 4990
PAPER BOY MEGADRIVE - 6990
RAMBO III MEGADRIVE - 6990
SHADOW OF THE BEAST MEGADRIVE - 6990
SPIDERMAN MEGADRIVE - 6990
STRIDER MEGADRIVE - 6990
ESWAT M. SYSTEM - 5990
G-LOC M. SYSTEM - 5990
GAUNTLET M. SYSTEM - 5990
GHOULSN GHOST M. SYSTEM - 5990
HEROES OF THE LANCE M. SYSTEM - 5990
IMPOSSIBLE MISION M. SYSTEM - 5990
KLAX M. SYSTEM - 5990
MERCS M. SYSTEM - 5990
MS PACMAN M. SYSTEM - 5990
ALIEN STORM M. SYSTEM - 5990
CHASE HQ M. SYSTEM - 5990
CHESS M. SYSTEM - 5990
CYBER SHINOBI M. SYSTEM - 5990
DICK TRACY M. SYSTEM - 5990
DOUBLE DRAGON M. SYSTEM - 5990
W. CUP ITALIA 90 M. SYSTEM - 5990
W. CLASS LEADER BOARD M. SYSTEM - 5990
AIR RESCUE M. SYSTEM - 6990
POPULOUS M. SYSTEM - 6990
SAGAIA M. SYSTEM - 6990
SHADOW OF THE BEAST M. SYSTEM - 6990
WIMBLEDON M. SYSTEM - 6990
AX BATTLER GAME GEAR - 5190
OUT RUN M. SYSTEM - 5990
PAPER BOY M. SYSTEM - 5990
RAMBO III M. SYSTEM - 5990
SHADOW DANCER M. SYSTEM - 5990
SPEEDBALL M. SYSTEM - 5990
STRIDER M. SYSTEM - 5990
TENNIS ACE M. SYSTEM - 5990
NOVEDAD
ALIEN III MEGADRIVE - 8990 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5190
BATMAN RETURNS MEGADRIVE - 6990 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5190
INDIANA JONES III MEGADRIVE - 6990 M. SYSTEM - 6990 GAME GEAR - 5190
LA SIRENITA MEGADRIVE - 6990 GAME GEAR - 5190
LEMMINGS MEGADRIVE - 6990 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5190
SONIC II MEGADRIVE - 7490 M. SYSTEM - 6990 GAME GEAR - 5490
STREET OF RAGE II MEGADRIVE - 8490 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5190
CHESSMASTER GAME GEAR - 5190
FANTASY ZONE GAME GEAR - 5190
HALLEY WARS GAME GEAR - 5190
PENGO GAME GEAR - 5190
PUT & PUTTER GAME GEAR - 5190
SOLITARI POKER GAME GEAR - 5190
SPACE HARRIER GAME GEAR - 5190
WOODYPOP GAME GEAR - 5190
TERMINATOR MEGADRIVE - 6990
THUNDERFORCE IV MEGADRIVE - 6990
TWO CRUE DUDES MEGADRIVE - 6490
Envía este cupón a MAIL VXC, Pº Sta. María de la Cabeza, 1. 28045 MADRID
DESCUENTO 500 Ptas.
SI ELIGES UN JUEGO MARCADO COMO NOVEDAD TE DESCONTAREMOS 500 PTS SOBRE SU P.V.P. O TE REGALAREMOS UNA CAMARA FOTOGRAFICA.
NOMBRE
APELLIDOS
DIRECCION COMPLETA
POBLACION
PROVINCIA
TELEFONO
C.P.
MODELO DE CONSOLA
Nº CLIENTE
NUEVO CLIENTE
ENVIOS POR CORREO CONTRAREEMBOLSO
TITULOS PEDIDOS
PRECIO
GASTOS ENVIO 250
TOTAL





- **Vendo** la consola Master System II con un mes de uso y los juegos Alex Kid, Sonic y Tazmania. Buen precio. Llamar al teléfono de Badajoz 924/ 350356, preguntar por Leopoldo.

- **Cambio** Spiderman and X-men o Street Fighter II por Turttles IV, Axelay o Daryus Twin. Todos para Súper Nintendo, Sólo Vigo. Teléfono 986/239461. Soy Juan Alberto.

- **Vendo** el juego Aliens para la consola Game Boy por sólo 1.000 ptas. Interesados llamar de 16:00h a 21:00h al teléfono 94/4607327, preguntar por Asier.

- **Cambio** el juego Splatter House 2 por el Strider, el Thunder Force IV o el Sonic 2 (Mega Drive). Sólo Madrid capital, no periferia. Francisco Javier. Teléfono 91/5632247.

- **Vendo** consola Master System y los juegos: Alex Kid, Bubble Bobble, World Soccer, Mickey Mouse, Indiana, Sonic y Tazmania por 17.000 ptas. Llamar a Jesús a partir de las 18:00h al teléfono 942/252031.

- **Vendo** el juego Megaman 3. Precio a convenir. Soy David, espero tu llamada a partir de las 15:00h. Teléfono: 951/230214.

- **Tengo** 13 juegos de la NES de Nintendo que quisiera vender. Buen precio. Llamar a partir de las 16:00h y preguntar por Pedro. Teléfono: 922/644975.

- **Vendo** para la NES de Nintendo el Super Mario Bros. y el Pato Donald. Los dos por 7.500 ptas. Llamar de 12:30h a 14:00h . Mi nombre es Pedro y mi teléfono: 968/623916.

- **Vendo** la Master System II con dos pads , siete juegos y 12 revistas de Súper Juegos; todo por 25.000 ptas. Preguntar por José Manuel. Teléfono: 968/843025.

- **Vendo** consola NES con los siguientes juegos: Super Mario, Gost and Goblins, Zelda, Solstice y Norte y Sur. Lo daría con pistola y todo por 22.000 ptas. Llamar los festivos a partir de las 12:00h al 91/8431149 y preguntar por Domingo.

- **Cambio** por un mes el juego Axterix para la consola Master System por cualquier otro juego novedoso de acción. Llamar al teléfono 925/300829 y preguntar por Sergio.

- **Vendo** el Master System Converter con tres juegos para la Master (Taz-mania, Mercs y Soccer). Está nuevo. Pido por todo 13.000 ptas. Teléfono 96/2671545. Soy Nacho.

- **Vendo** Game Gear + adaptador a la corriente + 8 juegos, todo por 28.000 ptas. Llamar por la mañana al teléfono 968/761787 y preguntar por María.

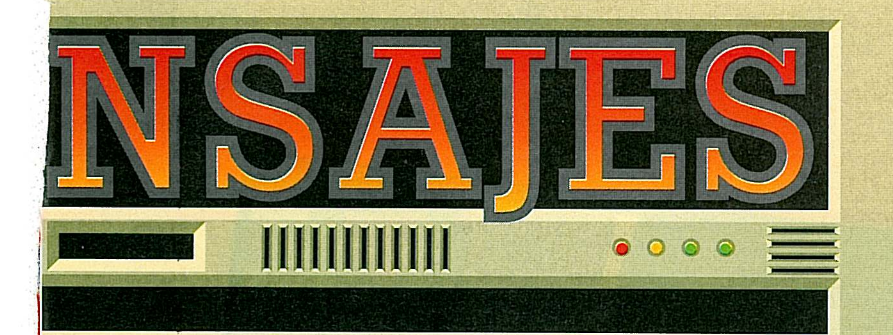
- **Vendo o cambio** Heroes of The Lance y Zona 0 por los Archivos Secretos de Sherlok Holmes. Son para PC. Mi nombre es José Juan y mi teléfono 968/468921.

- **Vendo** el juego WWF para la NES por sólo 3.500 ptas, y el Super Mario World para la Super Nes por 6.000. Sólo tienen un mes. Llamar de 19:00h a 20:00h al teléfono 98/5792841 y preguntar por Lucía.

- **Me gustaría** intercambiar el juego Castelvania para la Nes por otro. Soy Javier y mi teléfono es 91/6147754.

- **Vendo** consola Master System con 2 pads, joystick Quickshot con autofuego y 7 juegos por sólo 16.000 ptas. Preferible Castellón ciudad. Preguntar por Fernando. Teléfono: 964/285412.

- **Cambio** el juego Olimpic Gold de Game Gear por otro como el Street of Rage o el Chuck Rock. Soy





Carlos y mi teléfono es el 93/8467224.

- **Cambio** el Chuck Rock para la Master System por alguno de estos otros juegos: Out Run Europa, Shadow Dancer, World Cup Italia 90, o Wonder Boy. Llamar de Lunes a Viernes al 94/6876016 entre las 20:00h y las 21:00h; preguntar por Gorka.

- **Vendo** Double Dragon 2 para la Game Boy por 3.500 ptas. Interesados llamar al 987/225657 y preguntar por Juan Jesús.

- **Vendo** para la consola Mega Drive el Splatter Hose II por sólo 6.000 ptas o lo cambio por el Sonic 2, Street of Rage 2 o el Thunder Force IV. Llamar de Lunes a Viernes de 20:00h a 21:00h y preguntar por Javier.

- **Desearía vender** por 5.000 ptas el Mickey and Donald, o cambiarlo. Soy Santiago. Llámame al 956/720274.

- **Compro** una Game Boy con juegos. Doy hasta 8.000 ptas. Me llamo Laura y mi teléfono es el 977/3310 39.

- **Cambio** juegos de Game Boy y Master System. Llamar a Roberto al 93/7514854.

- **Vendo** Mega Drive con cuatro meses de uso, dos mandos y los siguientes juegos: Mickey and Donald, Sonic, Colums, Golden Axe y Taz-mania. Todo por 50.000 ptas. Me llamo José Manuel y mi teléfono es 977/850055.

- **Vendo** para Super Nintendo Axelay y Soul Blazer de importación, además del Regal. Quiero 11.000 ptas por todo. Si os interesa llamar a Juanjo al 981/275409.

- **Cambio** consola Master System 2 con juegos por Mega Drive con cartuchos. Si os interesa, podeís llamar a José Vicente al 93/3542050.

- **Vendo o cambio** juegos de Kung-fu, el ICE Climer, Super Mario Bros, Snakers y el Revenge. Precio a convenir. Llamar a David al teléfono 974/468831

AHORA PUEDES VENDER STOP O INTERCAMBIAR STOP A TRAVES DE LAS PAGINAS DE ESTA REVISTA STOP NO OLVIDES PONER TU TELEFONO STOP TU MENSAJE SERA PUBLICADO A PARTIR DEL PROXIMO NUMERO STOP

SOLO PARA SOCIOS

TEXTO

Nombre y apellidos

Domicilio ... Edad ... Nº Socio

C.P. ... Localidad ... Provincia ... Tlf.:

Envía tu mensaje a Ediciones Mensuales, Revista Súper Juegos. c/O'Donnell, 13. 28009 Madrid.
Indica en una esquina del sobre MIX MENSAJES



SEGUN EL DIRECTOR DE "ESENCIA DE MUJER"

No hay cine americano sin pistolas

"Esencia de mujer", inspirada en el film italiano Perfume de mujer, es la historia de un militar retirado y ciego dispuesto, antes de suicidarse, a vivir un fin de semana por todo lo alto. Su familia, ajena a sus intenciones, contrata a un joven para que le sirva de lazarillo durante esas fechas.

Martin Brest fue responsable de *Superdetective en Hollywood* y *Huida a medianoche,* entre otras. Ahora se ha encontrado con su trabajo de mayor éxito de crítica y público. **"A finales de los setenta**–recuerda– **vi la película protagonizada por Vittorio Gassman y me enamoré de su personaje. Cuando conseguimos los derechos, basé el guión en sus rasgos más evidentes".**

Su cine se caracteriza por la ausencia de mujeres y, de igual manera, nunca falta en sus filmes una pistola. **"No podía concebir una escena de amor distinta a cualquiera que ya se hubiera filmado antes, y no estaba dispuesto a rodar un culebrón. Hoy día tengo más tablas y estoy escribiendo un guión en el que hay una historia de amor. Por otra parte, no se puede hacer una película norteamericana sinuna pistola".**

Los deseos suicidas del protagonista son puestos en entredicho por un joven que, aunque también tiene problemas, representa el lado optimista de la vida. Es como si hubiese que apostar por la juventud como la parte más sana de los hombres. Para su creador, **"no se trata tanto del tema de la juventud, como de la integridad en general".**

Brest llegó a decir **"que Dios habla a través de la boca de Pacino",** frase, aparentemente, irreverente. **"Sus trabajos van más allá de la lógica, porque cuando los grandes actores crean son una revelación que aporta más de lo que se aprecia a simple vista. Se trata de algo espiritual, pero en ningún momento he pretendido ser antirreligioso".**

Añadió que **Al Pacino, Robert de Niro y Dustin Hoffman** son tres genios que pueden sacar adelante cualquier papel. El dirigió a los dos primeros y afirma que **"entre ambos existen más similitudes que diferencias. Aparte de su gran talento, están más dedicados a su trabajo de lo que pudiera pensarse".**

Define Hollywood como una especie de industria textil donde hay que hacer productos que gusten a la gente para que se vendan más. En la música de *Esencia de mujer,* aparecen temas latinos y un "medley" a base de El Relicario y La Violetera. **"El personaje bailaba muy bien tangos, y pensé en esa secuencia como el momento cumbre. Mi intención fue continuar con música latina para arroparla".**

P. DE FRUTOS

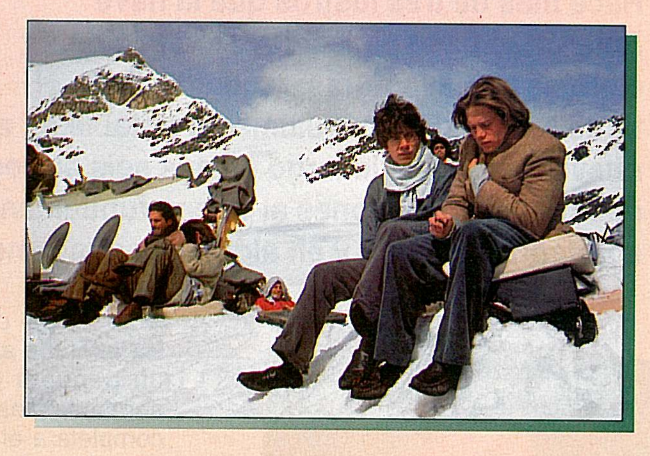
Chaplin y los niños

El inolvidable **Charles Chaplin,** también conocido por Charlot, fue un personaje clave en la historia del cine. Desde los remotos tiempos del mudo, en que llegó a levantar una de las compañías fundamentales para entender el desarrollo del llamado séptimo arte, ha hecho reir a grandes y a chicos. No sólo como cineasta, sino también como actor, guionista y músico, las letras que componen su nombre están impresas con caracteres de oro en la enciclopedia de la pantalla grande.
Curiosamente, la biografía de este genio, al que en vida sólo pudo achacársele como único defecto su tacañez, ha sido llevada al cine por sir Richard Attenborough, el oscarizado creador de *Gandhi,* y embajador de la UNICEF por todo el planeta. De esta forma, **Charles Chaplin**, resucitado ahora en la pantalla por el joven actor **Robert Downey Jr.,** seguirá presente junto a todos los niños del mundo.

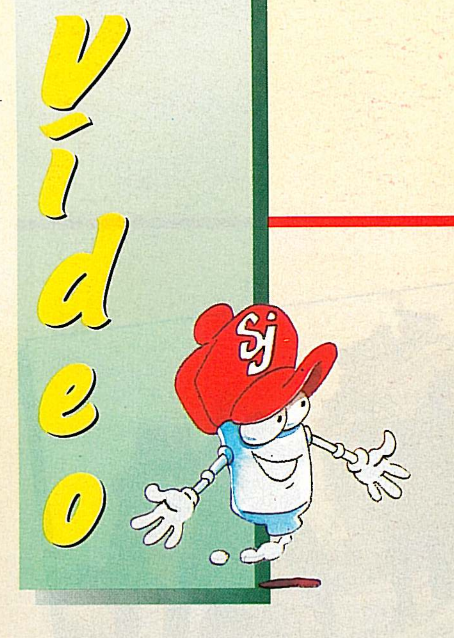


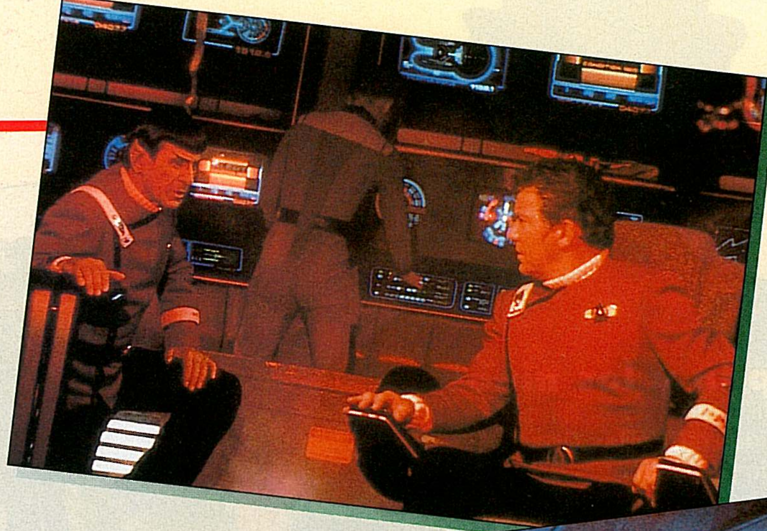
Diario de supervivencia

El viernes 13 de octubre de 1972 un desastre aéreo conmovió al planeta cuando un avión, que transportaba un equipo colegial de jugadores de rugby de Montevideo con destino a la capital de Chile, se estrelló en Los Andes. El aparato acabó precipitándose en el cráter



helado del volcán Tinguiririca, y algunos pasajeros consiguieron sobrevivir, a pesar de las muchas heridas y los centenares de huesos rotos que sumaban entre todos. Aquellos conmovedores hechos se recogen, más de 20 años después, en *¡Viven!,* protagonizada por **Ethan Hawke,** la revelación de *El club de los poetas muertos.*
Los supervivientes esperaban en vano al equipo de rescate pero, una vez transcurridos ocho días de la tragedia, escucharon por radio el fin de la búsqueda. Cuando se quedaron sin comida y bebida, después de vivir a gélidas temperaturas durante diez semanas, los jugadores Nando Parrado y Roberto Canessa dejaron el campamento en busca de la civilización. Al fin, el 23 de diciembre de aquel año, encontraron ayuda.





Mr. Spok fue el único miembro del Enterprise que murió en la aventura; pero fue resucitado en su planeta.

STAR TREK

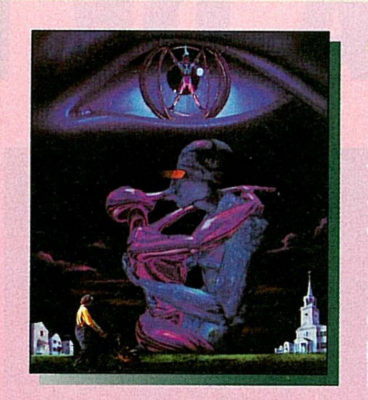
Exploradores de las galaxias

Hace más de tres lustros que la nave Enterprise pasó de la televisión al cine. El éxito de sus aventuras, recogidas bajo el título Star Trek, fue igualmente notable en el nuevo soporte. A lo largo de sus seis entregas, mereció distintas nominaciones al Oscar, fundamentalmente en apartados técnicos y en alguna de sus bandas sonoras.



La saga cinematográfica aparece ahora en vídeo en un paquete especial, pocas semanas después de que se completara el ciclo con la presentación de su sexta parte protagonizada, como las anteriores, por una tripulación a la que se le había encomendado explorar los confines del Universo. A lo largo de su periplo, el personaje del vulcaniano Mr. Spok ha ido adquiriendo cada vez más popularidad, hasta el punto de convertirse en el eje central de la historia. **Leonard Nimoy,** el actor que lo encarnó desde el principio, se convertiría, incluso, en director de algunos de los episodios.
Después de todo tipo de aventuras, en las que han tenido que enfrentarse a criaturas extraterrestres y peligros insondables en mundos ignotos, el Enterprise, santo y seña de la serie, enfiló rumbo a la Tierra para un feliz retorno a casa. Sin duda alguna, la Confederación debería sentirse orgullosa de sus hombres.
Sin embargo, el regreso no sería tan feliz. El Planeta Azul se encuentra amenazado de muerte en nuestros días y, si la catástrofe se consuma, no existirá el futuro. Sin él, tampoco nacería la Confederación, ni la propia Enterprise. La solución pasa por un viaje en el tiempo, que permita curar definitivamente a la Tierra para asegurar su porvenir.

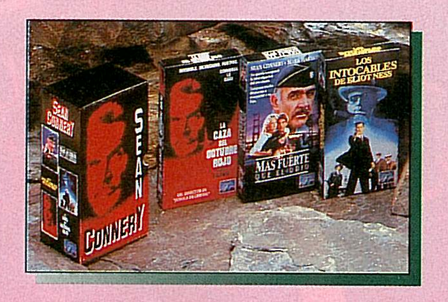
JUAN P. DE CASTRO



Pantalla virtual

La primera película de la historia que aborda las posibilidades de la realidad virtual, y que no sólo la utiliza para la obtención de efectos especiales, está disponible en vídeo. Se trata de *El cortador de césped,* film británico donde un científico es expulsado de una gran empresa paraestatal debido a sus problemas de conciencia. Prosigue las investigaciones en su domicilio, y su conejillo de indias es un muchacho de pocas luces, que trabaja de forma ocasional como cortador de césped. Al poco tiempo, se transforma en un superdotado lleno de odio contra el mundo por haberle creado.

Sean Connery, par 3

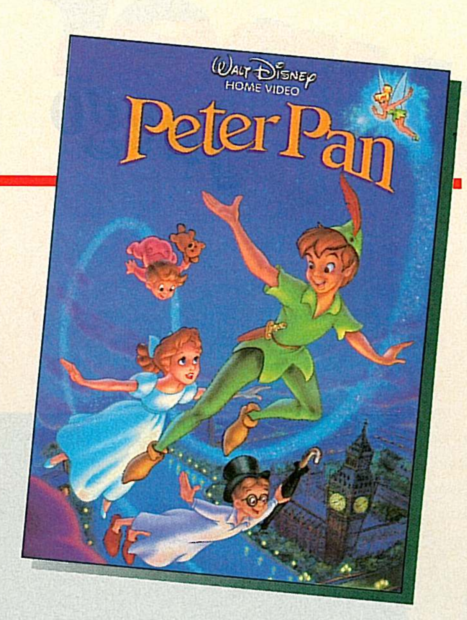


Sean Connery vive en Marbella desde hace más de 20 años y, entre rodaje y rodaje, se divierte jugando al golf. Por eso, es uno de los actores más indicados para que una trilogía de películas se convierta, directamente, en un par tres. Ya se encuentra disponible un paquete que reune tres de sus títulos más significativos de los últimos años, momento coincidente con una importante madurez profesional, que le condujo a la obtención del Oscar como mejor actor de reparto gracias *Los Intocables de Elliot Ness;* film que se encuentra acompañado por *La caza del Octubre Rojo* y por *Más fuerte que el odio.* En estas tres cintas **Connery** aparece vestido de uniforme. Respectivamente, es un sargento de policía, la cabeza visible de un submarino soviético y un militar que debe afrontar un duro y desagradable juicio.



Casi una tonelada de amor

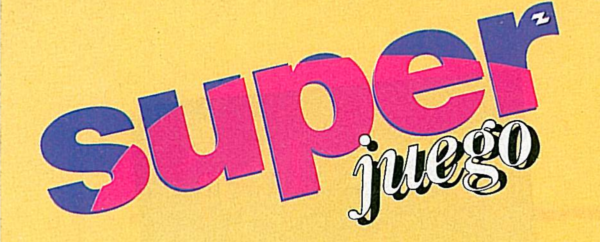
El último perro tocado para el triunfo en nuestras pantallas se llama Beethoven. Se trata de un San Bernardo de 85 kilos de amor que, cuando era un cachorro, se escapó de unos ladrones que pretendían robar en una tienda de animales. Así llegó a la casa de sus sueños y se instaló con los Newton, donde fue bien acogido, excepto por el cabeza de familia, que aceptó conservarlo hasta que aparecieran sus verdaderos dueños. Hay cariños que matan y hay perros que son capaces de sembrar la zozobra en cualquier familia. De todos modos, siempre será el mejor amigo del hombre.



Regreso a Nuncajamás

Todos tenemos un poco de él, de su arrogancia y de su fijación por no crecer. Peter Pan se lleva consigo desde Londres al país de Nuncajamás a Wendy y sus hermanos. Ellos serán testigos de la lucha sin tregua que mantiene contra el Capitán Garfio, siniestro pero atractivo personaje, que representa el manjar más suculento para un cocodrilo sibarita que le persigue a dó nde quiera que vaya. Campanilla es el hada amiga de Peter Pan, pero los celos le hacen perder la razón. La presencia de Wendy en el país de Nuncajamás le produce un recelo que desemboca en una actitud inesperada: confía a Garfio el refugio secreto de los Niños Perdidos, cuyo jefe es el protagonista de este precioso relato escrito por J. M. Barrie. Su versión animada, todo un clásico de Walt Disney, está a la venta en España desde el pasado 10 de marzo.





EL SUPER JUEGO EN ANTENA 3, A I

TU CITA DE LO

Los videojuegos siguen arrasando en la pantalla de la televisión. El escenario es ya conocido: la fantástica tele-estación sideral de Antena 3, lugar donde se dan a conocer todas las novedades cartucheras del momento, de la mano de Ixmá-L, el cyborg replicante trigital, y de Diana, la humana más marchosa.

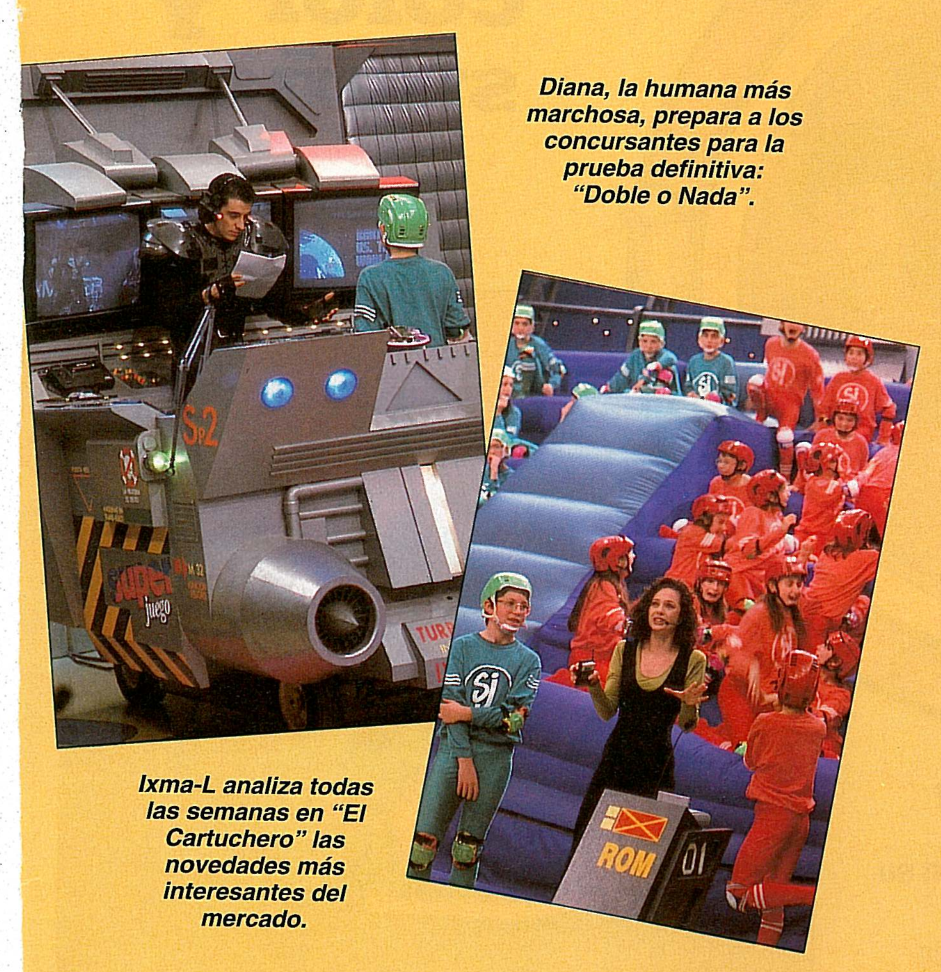
Ya tenemos los ganadores de la primera fase: en primer lugar, y en reñida competencia por el triunfo, se clasificó el Colegio Internacional Lope de Vega de Benidorm; que se ha llevado para tierras alicantinas, además del dulce sabor del éxito, un viaje a las Islas Canarias para todos los componentes del equipo que acudieron al programa.

El segundo clasificado, el colegio Inmaculado Corazón de María, de Valencia, ha obtenido 25 estupendas bicicletas mountain-bikes, con las que no podrán olvidar su paso por el programa de videojuegos más entretenido que existe en televisión.

Todos los sábados, a las 11:30 de la mañana, Antena 3 te espera para invitarte a jugar desde casa con uno de los

LAS 11.30 DE LA MAÑANA

OS SABADOS



Diana, la humana más marchosa, prepara a los concursantes para la prueba definitiva: "Doble o Nada".

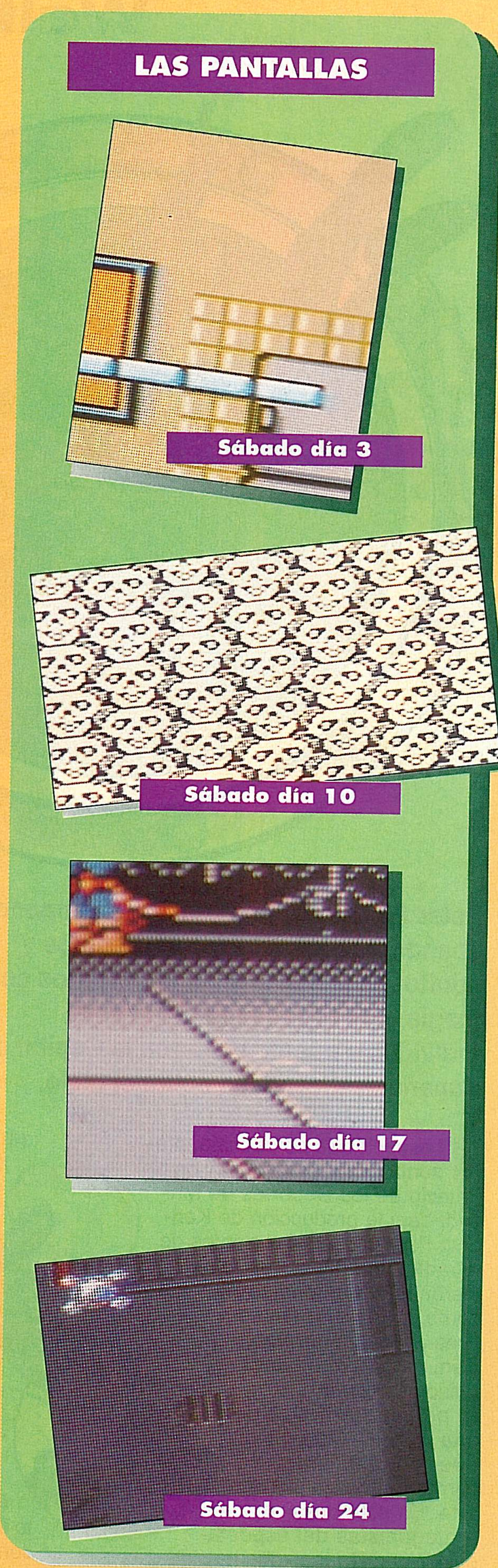
Ixma-L analiza todas las semanas en "El Cartuchero" las novedades más interesantes del mercado.

concursos incluidos en El Súper Juego: "El Súper Tronchi". Todos aquellos que posean la tarjeta del Club Súper Juegos, pueden participar de una manera bien sencilla: sólo tienen que enviar el cupón que aparece en la revista. Se seleccionará una carta entre todas las recibidas e Ixma-L se encargará de hacer una llamada telefónica y una pregunta al afortunado. Si se acierta, es posible apostar por uno de los dos equipos concursantes y obtener el mismo premio que el colegio seleccionado.

Los que se consideren auténticos reyes de las consolas, están de enhorabuena con otra de las secciones de nuestro espacio. En "El Cartuchero" se aporta mucha y muy buena información sobre los juegos más interesantes del mercado.

Y, por supuesto, nunca falta nuestro misterioso "Adivina a qué jugamos", un interesantísimo reto a tus conocimientos sobre videojuegos y a tu capacidad detectivesca e investigadora. Si sabes que títulos hemos elegido, corre raudo hacia el teléfono y marca el número (91) 586 99 92 para dar la contestación. No olvides observar detenidamente las pistas que aquí, como ya es costumbre, te ofrecemos.

LAS PANTALLAS



Sábado día 3

Sábado día 10

Sábado día 17

Sábado día 24

Walt Disney Sobre Hielo

Nuncajamás, tierra de color y sueños

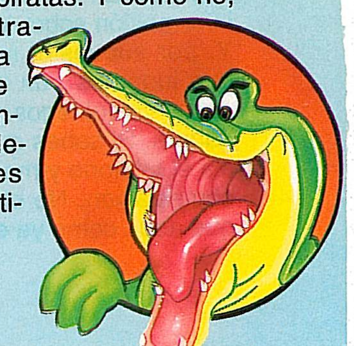


Peter Pan nunca crecerá. Pero tampoco abandonará los corazones de niños y adultos, que aún siguen hechizados con su magia. Los protagonistas de este inolvidable cuento visitaron la Capital de España deslizándose sobre el hielo.

El espectáculo de patinaje, presentado por Walt Disney en el Palacio de los Deportes de Madrid, bajo la producción de Kenneth Fed, encandiló a cientos de miradas infantiles, que revivieron, con personajes de carne y hueso, las fantásticas aventuras de Peter Pan, el niño que nunca quiso ser mayor.

El patinaje artístico es una disciplina deportiva que, en ocasiones, se convierte en un auténtico arte. En esta ocasión, los protagonistas del espectáculo World On Ice –que ha sido patrocinado en nuestro país por **Sega**, entre otras marcas comerciales– no sólo son excelentes patinadores sobre hielo, sino también consumados actores que hacen llegar al público la sensación de estar dentro de la narración de Peter Pan. Junto a él, uno de los ratones más famosos del mundo: Mickey Mouse, sin olvidar a toda una serie de personajes de los dibujos animados, como Los Rescatadores, Minnie o el Pato Donald.

La compañía de patinadores, en gira por Europa, recrea paso a paso la historia de Wendy y sus hermanos, John y Michael, que parten, volando, desde su confortable casa de Londres hacia la tierra de Nunca Jamás. Allí les espera el Capitán Garfio, el incorregible enemigo de Peter Pan, junto a su sobrecargo, Mr. Smee y la princesa india Tiger Lily, secuestrada por los pérfidos piratas. Y cómo no, Campanilla, la traviesa y graciosa hada amiga de Peter Pan, acompañada de una legión de feroces marinos y simpáticos pieles roja.





¡VEN A LA NINTENDO!



~~9.890~~
6.900

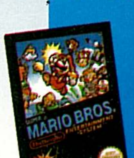
CONTROL DECK
consola NES con 1 mando.





CONTROL DECK ISOLATED WARRIOR (*) ~~13.789~~ **9.900**
consola NES con 1 mando + Isolated Warrior

~~13.789~~ **9.900** **CONTROL DECK KABUKI (*)**
consola NES con 1 mando + Kabuki Quantum Fighter



CONTROL DECK MARIO (*) ~~13.789~~ **9.900**
consola NES con 1 mando + Super Mario Bros.

novedad
12.900

CONTROL DECK SET
consola NES con 1 mando + Super Mario Bros + Tetris + Nintendo World Cup.
(Cartucho triple)

TODOS LOS PRECIOS INCLUYEN IVA

- Promoción válida desde el 8 de Marzo hasta el 30 de Abril de 1993.
- (*) En caso de agotarse existencias de Kabuki Quantum Fighter, Isolated Warrior, o Super Mario Bros, para la configuración de 9.900 ptas., estos juegos pueden ser sustituidos por otros de similar valor.

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM®







Distribuidor exclusivo para España
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. (91) 803 66 25 (8 Líneas)
Fax. (91) 803 35 76 - (91) 803 22 45